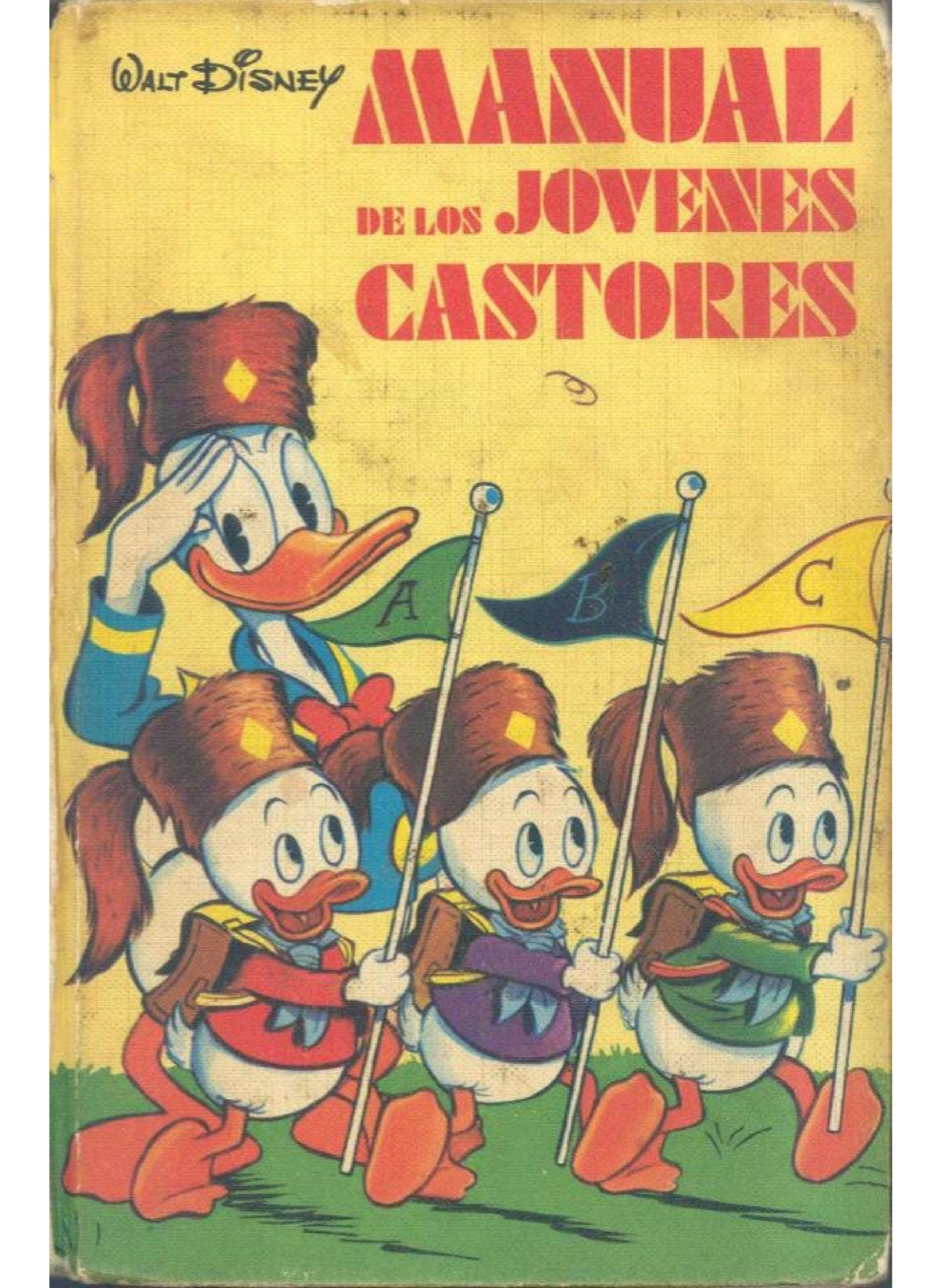

WALT DISNEY
MANUAL
DE LOS JOVENES
CASTORES
A
B
C
WALT DISNEY
manual de los JOVENES
CASTO


WALT DISNEY
MANUAL
DE LOS JOVENES
CASTORES
A
B
C

WALT DISNEY

MANUAL DE LOS JOVENES CASTORES

EDICIONES MONTENA, S. A.



MANUAL
DE LOS JOVENES
CASTORES

EDICIONES MONTENA, S. A.
Avenida de Alfonso XIII, 50 - Madrid - 16.
ISBN 84/85297/01/6.
Depósito legal: TO. 77-1977.
Impreso en España por:
Gráficas TOLEDO, S. A.
Polígono Industrial de Toledo.
TOLEDO (ESPAÑA).
Printed in Spain.





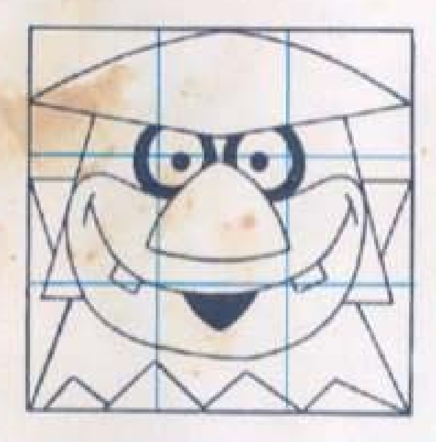
PROLOGO

¡Eh!... schss... sólo un momento, muchachos. No os precipitéis, yo soy únicamente el prólogo. Y simplemente deseo deciros en nombre de mis autores: «Aquí está mi mano, amigos, y ¡bienvenidos! ¡Ahora el Manual de LOS JOVENES CASTORES!»



TOTEM UGH

Si tenéis cerca un árbol, aunque no tenga hojas, o un palo, estáis a punto. Pero para transformar el palo en totem debéis procuraros: cintas de colores, ramas de pino y algunas hojas de papel de colores brillantes. Primeramente, preparad la "máscara" de papel, siguien-



do colores, medidas y proporciones como las que indica el dibujo (lado de cada cuadro = 10 cm). Pegadla sobre un cartón y haced unos agujeros a los lados de los ojos y del cuello para dejar pasar una cuerda de nylón. Vestid el árbol de totem empezando desde arriba: colocad las ramas de pino con varias vueltas de cin-



tas de colores. Atad la máscara al tronco y, debajo, dos ramas cruzadas.

MENSAJES A LA... PARRILLA

¿Queréis entrar en las intrigas del espionaje y contraespionaje? ¿Queréis mandar mensajes secretos? Usad el sistema "cartas a la parrilla". Haced lo siguiente: abrid un libro, por ejemplo "Pinocho" en la página 24, teniendo la precaución de que vuestro amigo-espía (con el que vais a poneros en contacto) tenga el mismo libro y lo abra en la misma página. Coged una hoja de papel no muy gruesa y de la misma dimensión que la de la página 24. Recortad en el papel pequeñas ventanas correspondientes cada una a determinadas palabras o grupos de letras salteadas que, asomándose fuera de sus ventanas y al ser leídas formen frases con sentido completo. Por ejemplo, lo que queréis decir a vuestro amigo. Doblad la hoja y mandarla. El amigo deberá apoyar la hoja "agujereada" en la página del libro y seguidamente leer el mensaje.

DIPLOMACIA ESCOLAR

¿Cómo presentar a los padres unas notas con un cero... o más? Existen algunos métodos ya experimentados con cierta eficacia.

1.º *Método desarmante:* Consiste en añadir a las



notas el siguiente papelito: "Queridos, etc., etc... Vosotros sabéis muy bien que las matemáticas no han sido nunca mi fuerte, y me siento como un pollito desamparado. Pero si me echáis una mano, estoy seguro de mejorar en el próximo trimestre."

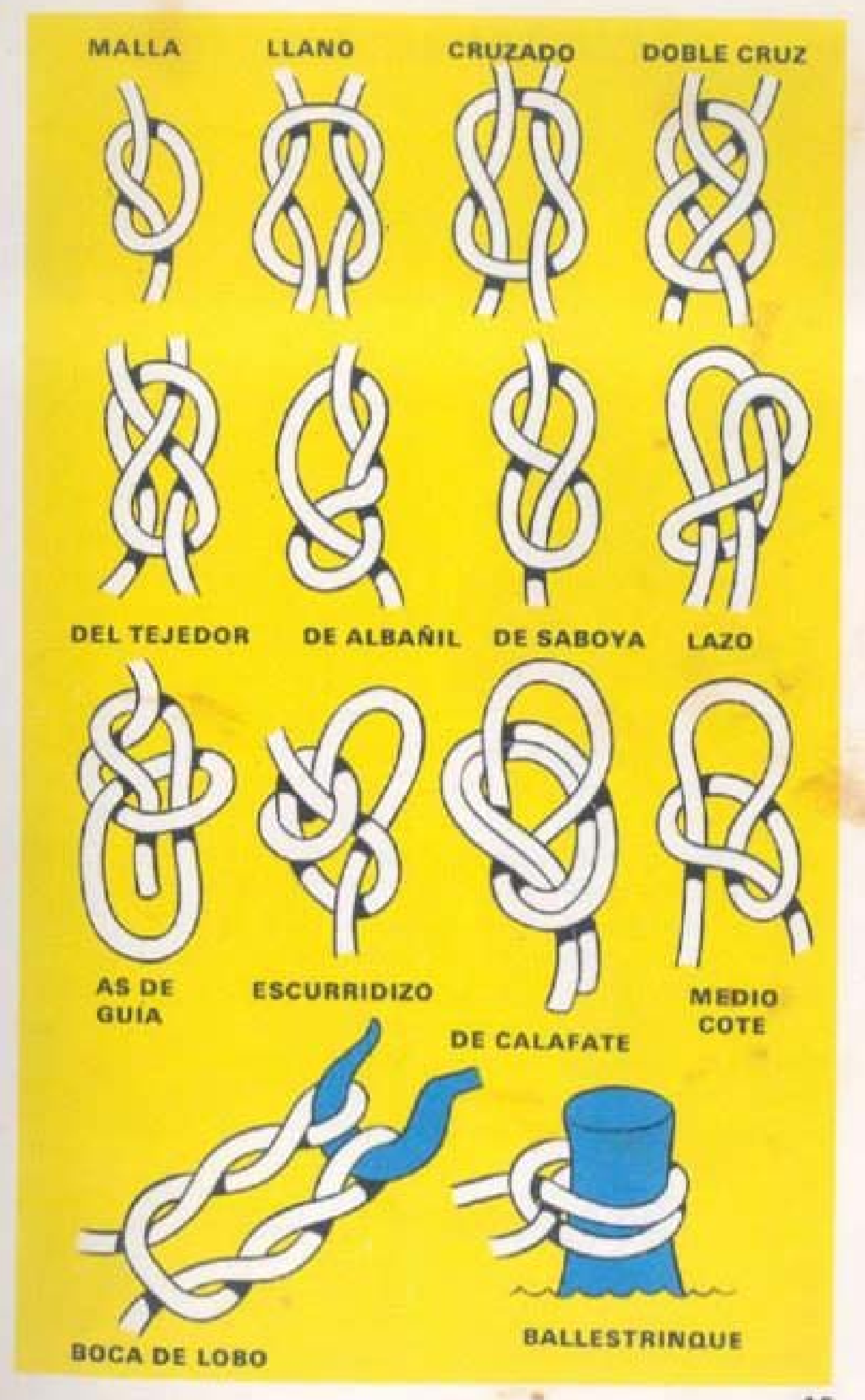
2.º *Método confidencial:* Consiste en enseñar, rápidamente después de la cena, las notas a papá diciendo: "Mamá no las ha visto todavía y no sé como hacer para que no se disguste por este cero en matemáticas. Sí, cero. Mira aquí. De acuerdo, papá. Después me gritas, pero... ahora ¿cómo se lo digo a mamá?

3.º *Método de shock:* Abrir de repente la puerta del comedor donde toda la familia está reunida y decid: "Aquí están las notas. Me han puesto 4 ceros." Serás acogido con un silencio helado que durará algunos segundos. Pero, ¡ojo!, continúa hablando y esta vez con tono serio: "No son 4, son 2 los ceros. Pero estos dos son insuficientes de verdad" ¡Perdonadme, no tengo hambre!" y... ¡ya está!

LA UNION HACE EL NUDO

¿Quién era Gordiano? Aquél del "nudo" ¡de acuerdo!, pero si queréis conocer la verdadera historia de este tipo, no tenéis más que seguirnos un momento.

Un agricultor de Frigia, de nombre Gordiano, había inventado una especie de nudo con el que ataba el timón al yugo de su carro. Un nudo hecho de tal manera y con un sistema tan misterioso, que no se podían descubrir los dos cabos para poder soltar la cuerda. Esto duró hasta el día en que tuvo la desgracia de encontrarse con Alejandro Magno. Este lo examinó y... lo cortó con un golpe de espada. Desde aquel lejano día... no hubo más problemas para deshacer los nudos, pero quedó siempre el problema de hacerlos. Problema que ya no fue tal, desde que un desconocido describió con esquemas y detalles la manera de hacer determinados nudos. ¡Aquí os los mostramos! ¡Mirad la figura!



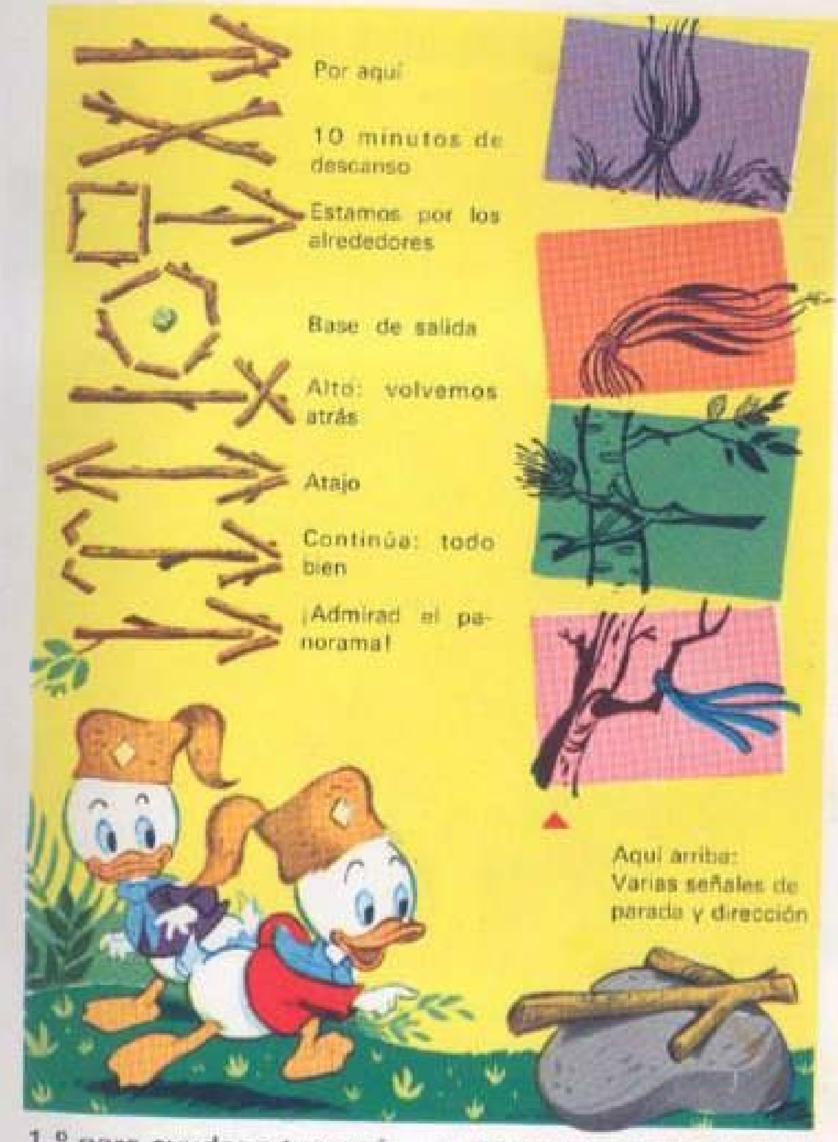
LA CARRERA HACIA EL ORO



Independientemente de la opinión personal de tío Gilito, el oro es en verdad el "rey de los metales preciosos" ¿Por qué? Porque posee cualidades fisicoquímicas verdaderamente excepcionales. Muy poco alterable, resiste la acción del aire, del oxígeno, del agua. Por eso no pierde nunca su resplandor. Tres ácidos potentes como el clorhídrico, el sulfúrico y el nítrico no lo atacan. Es maleable y tan dúctil que con diez gramos de oro se puede obtener un hilo de una largura de 325 metros. Ahora, pongamos por caso que encontráis un objeto que suponéis es de oro. Para asegurarse hay un sistema muy sencillo: rayad con el objeto encontrado una piedra. Después rayad con un objeto de oro "verdadero" la misma piedra. Si el rasguño dejado por ambos presenta el mismo color, el objeto encontrado es de oro y entonces... no os queda más que llevarlo a la Oficina de Objetos Perdidos. ¿De acuerdo?

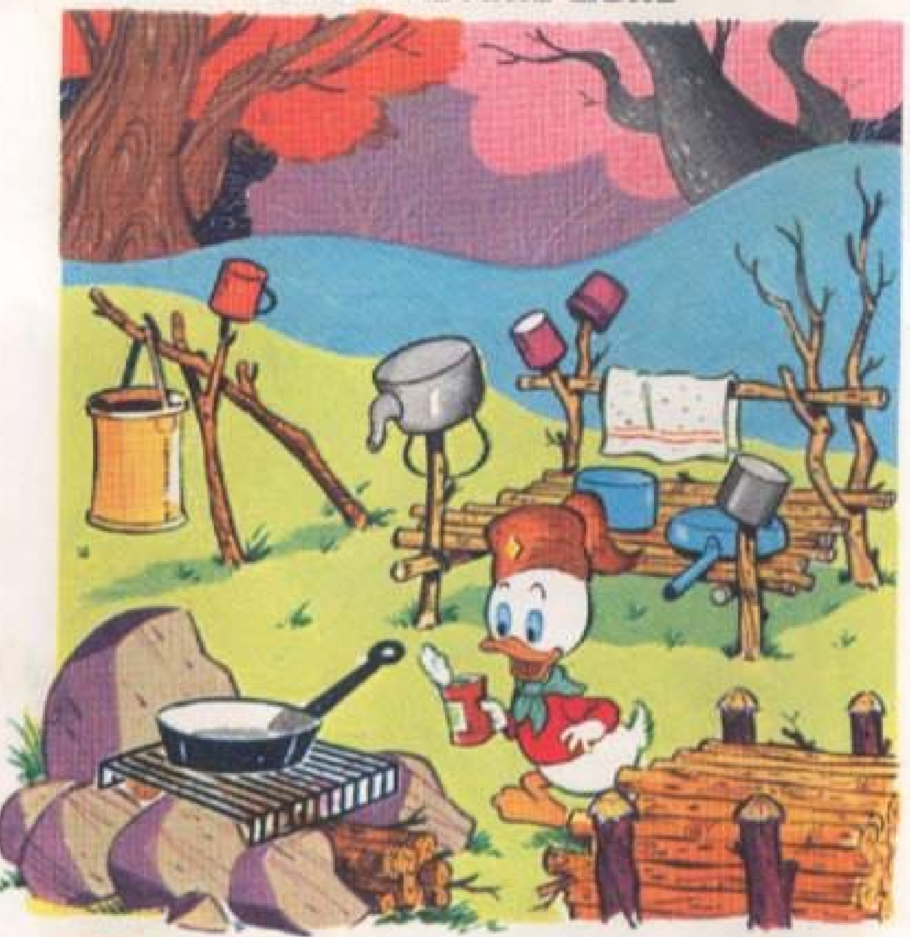
NO PERDAMOS LA PISTA

Si durante un paseo por el bosque tú y tus amigos decidís abandonar el sendero y proseguir cada uno por un lado, señalad vuestro rastro:



1.º para ayudar a tus amigos que quieran reunirse contigo; 2.º para encontrar rápidamente el camino hacia la base. Esta estará señalada por ramas puestas sobre una piedra y, en correspondencia, por una señal aérea obtenida atando un pañuelo en la punta de una rama. Cada diez minutos de marcha, dejad señales como las que indica el esquema.

ORDEN AL AIRE LIBRE

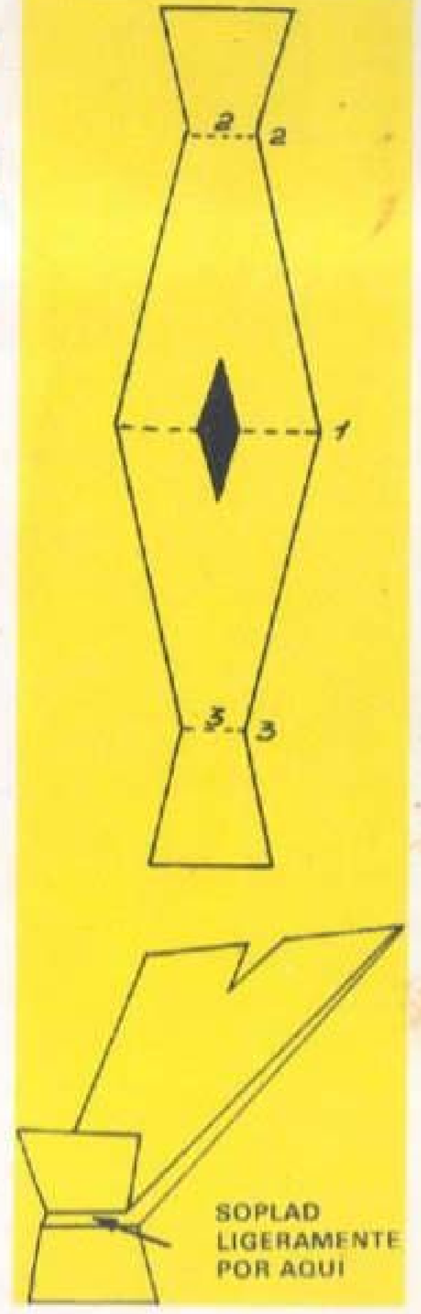


¿Pensáis hacer un picnic en el bosque y queréis encontrar siempre todas las cosas en su sitio y en el momento oportuno? La operación de acampar permite tener todo a mano y sin que las hormigas metan las narices... bajo vuestras cosas. No sólo podréis disponer de todos los utensilios sino que además también dispondréis de comodidad: hogar, fregadero, leñera y secadero de ropa. Es indispensable que las ramas que sostienen los utensilios estén bien fijas en el suelo... que tengan cierto espesor y que sean verdes o muy resistentes.

SILBA CUANDO GUSTES



Silban los trenes, los árbitros... y silbad también vosotros, muchachos. En una hoja de papel dibujad la figura indicada en el dibujo y recortadla. Luego dobladla siguiendo la línea punteada n.º 1 y doblad hacia afuera las dos extremidades siguiendo las líneas 2 y 3. Recortad el rombo dibujado en el centro de color negro y el silbato ya está preparado, igual que en la figura 2. Mantened el papel así plegado entre el dedo índice y el medio y soplad ligeramente en la embocadura. Oiréis un silbido que si no es muy armonioso, por lo menos se podrá oír a cierta distancia.



S.O.S. ALFABETO DE URGENCIA



Ta, ta, ta... ta, ta, ta... ta, ta, ta... y el tic-tac continúa. Todos hemos visto un telégrafo en funcionamiento ¿no es verdad, muchachos? Este gran invento, usado para comunicarse a distancia, fue inventado por el americano Morse en 1836. Letras, cifras y señales se forman combinando puntos y líneas transmitidos por impulsos eléctricos. Bien, aprended el código Morse, del que os damos los principales datos, y podréis hablar a través de la pared con quién se encuentre en la habitación contigua. En este caso el "punto" será un golpecito seco. La "línea" será un golpecito suave.

0	-----	i	..
1	.----	l	.-..
2	..---	m	--
3	...--	n	-.
4	....-	o	---
5	.....	p	.--.
6	-....	q	--.-
7	--...	r	.-.
8	---..	s	...
9	----.	t	-
a	.-	u	..-
b	-...	v	...-
c	-.-.	z	--..
d	-..	punto	.-.-.-
e	.	punto interrogativo	..--..
f	..-.	invitación para transmitir	-.-
g	--.	fin	...-.-
h	....	señal de comienzo	-.-.-

CEPILLO Y CARICIAS

Si tenéis que bañar a vuestro perro por no poderlo llevar a la tienda de "belleza canina", usad el método "cepillo y caricias". Primeramente ponedle el bozal y el collar. Llevadlo al cuarto de baño y cerrad la puerta. Entonces convenced a vuestro perro, con buenos modales, de que entre en la bañera vacía y sin tapón, en cuyo fondo habréis colocado una alfombrilla de goma (así el animal no se resbala). Haced correr lentamente agua templada. Tranquilizando siempre con la voz y algunas caricias a vuestro amigo, pasadle desde la cola hasta la cabeza, un cepillo blando mojado en agua tibia con jabón neutro o champú. Enjabonad y enjuagad con movimientos rápidos y ligeros. Los ojos y las orejas son las partes más delicadas. Por lo tanto, cuidad de que no entre agua ni jabón. La limpieza de los perros debería ser hecha por un veterinario o por una persona experimentada. Aclarad bien al simpático bañista con agua abundante y templada. Cerrad el agua y pasad la mano por encima del lomo para quitarle la mayor parte del agua.



Esperad algunos segundos y veréis cómo el perro empieza a sacudirse. Coged una toalla de felpa (la suya) y... ¡fuera! Secadlo rápidamente, dejadlo jugar, saltar, moverse. Pero por el momento no le dejéis que corra por la casa. En fin, terminaréis cansados; él estará feliz, resplandeciente y... limpio.

PIÑAS, COCOS E HIGOS DE INDIAS

Si habéis tenido alguna vez en vuestras manos un higo de India, un par de piñas o un coco y os molesta pincharos los dedos o aplastarlo, no os quedéis con la duda sobre lo que debéis hacer: seguid estos simples consejos.

Higos de India: Ponedlos tal como están en agua fría y dejadlos un par de horas. Pasado este tiempo, podéis cogerlos sin miedo a pincharos.
Cocos: Buscad en la parte superior del fruto los tres "bordillos". A través de ellos haced un agujero con un destornillador y un martillo. Echad el jugo en una jarra y a continuación cortad el fruto en pedazos.
Piñas: Sujetad por la parte superior y desde ahí, con un cuchillo, cortad el fruto por la mitad. Quitad después la pulpa con una cuchara.

UN PAR DE ESCALAS

Que miden la dureza de los minerales y la intensidad de los terremotos. La primera, propuesta en 1822 por F. Mohs, comprende diez minerales escogidos como modelos y ordenados de manera que cada uno de ellos tiene la propiedad de rayar al mineral que le precede. Estos son, empezando por el más blando: 1.º el talco; 2.º el yeso; 3.º la calcita; 4.º la fluorita; 5.º la apatita; 6.º la ortosa; 7.º el cuarzo; 8.º el topacio;

SIEMPRE SALEN LAS CUENTAS

¿Queréis tener bajo control vuestra situación financiera y mantener siempre secretas vuestras cuentas de caja? Hacedlas "a lo indio"... o si preferís... "a lo chino"... Sustituid en vuestras notas los números modernos por los números correspondientes usados por los pueblos antiguos. ¡Ojo, mantened siempre en secreto la tabla que aquí os indicamos!



EGIPCIOS	I	II	III	IIII	III II	III III	IIII III	IIII IIII	III III III	∩	𓍢
BABILONIOS	𒁹	𒁹𒁹	𒁹𒁹𒁹	𒁹𒁹𒁹𒁹	𒁹𒁹𒁹 𒁹𒁹	𒁹𒁹𒁹 𒁹𒁹𒁹	𒁹𒁹𒁹𒁹 𒁹𒁹𒁹	𒁹𒁹𒁹𒁹 𒁹𒁹𒁹𒁹	𒁹𒁹𒁹𒁹𒁹 𒁹𒁹𒁹𒁹	►	𒁹𒐏
ROMANOS	I	II	III	IIII	V	VI	VII	VIII	IX	X	C
CHINOS	一	二	三	四	五	六	七	八	九	十	百
INDIOS	१	२	३	४	५	६	७	८	९	१०	१००
MAYAS	•	••	•••	••••	—	• —	•• —	••• —	•••• —	=	𝋠
NUMEROS MODERNOS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	100

9.º el corindón; 10.º el diamante, naturalmente el más duro de todos.
La otra escala, del mismo nombre del físico que la inventó, se llama Mercalli. Esta se divide en 12 grados, según los efectos que provoque: 1.º Instrumental (movimiento sísmico muy ligero, controlado solamente por el sismógrafo); 2.º ligerísimo; 3.º ligero; 4.º mediano; 5.º fuerte; 6.º muy fuerte; 7.º fortísimo; 8.º ruinoso; 9.º desastroso; 10.º muy desastroso; 11.º catastrófico; 12.º muy catastrófico.

A LA MANERA DE TORO SENTADO

Para construir un gorro de plumas, procuraros un cartón ondulado. Ajustároslo alrededor de la cabeza y haced dos cortes. Mirad el dibujo. Os servirá de hebilla todas las veces que queráis emplumaros o desplumaros. Doblad a continuación un

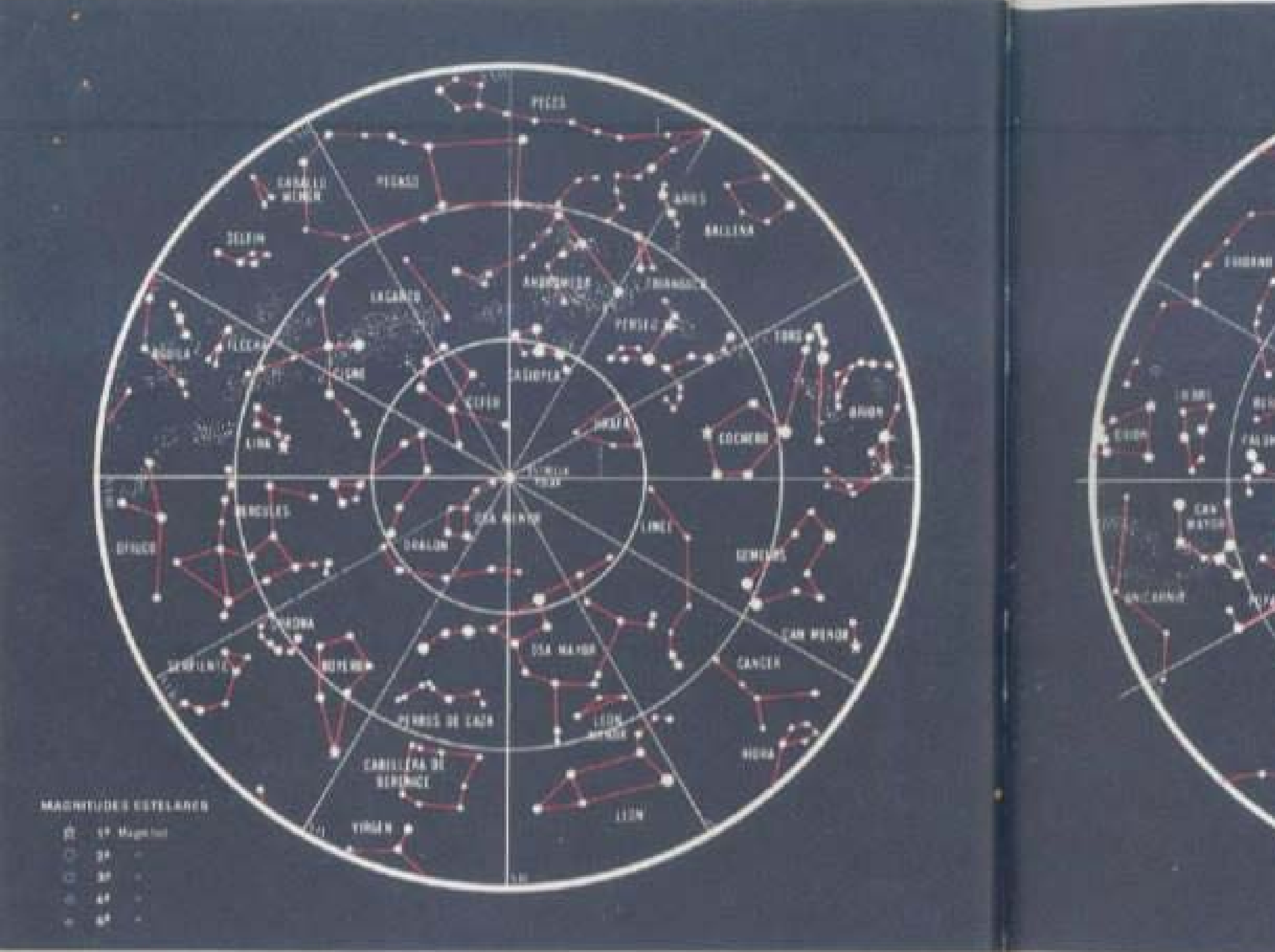




cartoncito y dibujad las plumas colocándolas en los puntos fijos de los dobleces. Así podréis recortarlos juntos y pegarlos a la cinta, junto con un recorte de piel (desaconsejamos cortarlo del abrigo de mamá o afeitar al gato de casa)... Pintad con colores vivos vuestro gorro... y ponéoslo. ¡Augh!

VIVA EL MAR, PERO...

Entre los peligros del veraneo en las playas, además del de bañarse después de haber comido o cuando el mar está agitado, existen las quemaduras y las insolaciones. Podréis evitarlas no exponiéndoos mucho al sol. En el caso de que ya tuvierais alguna ampolla, curadla con una solución de bicarbonato de sodio. A las personas que han sufrido una insolación llevadlas inmediatamente a la sombra y ponedles paños de agua fría en la frente. Atención también a dónde ponéis los pies cuando andáis por la playa o sobre los escollos. Además de resbalar o de heriros, corréis el riesgo de caer sobre un erizo con sus dolorosas consecuencias. Si esto sucediera, no os queda otro remedio que tener paciencia y, con una aguja, bien desinfectada, quitaos todas las espinas y desinfectaros las heridas con alcohol, a no ser que tengáis un médico cerca, al que se deberá acudir inmediatamente.



Hemisferio Septentrional

Hemisferio Meridional

LAS FAMILIAS DEL CIELO

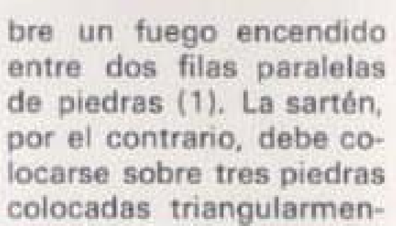
Son las constelaciones y aquellos grupos de estrellas que siempre han guiado a los navegantes en su camino. Enumerarlas todas sería imposible. Nos limitaremos a citar las principales de nuestro hemisferio septentrional. Estas son: Orión, El Caballo, Osa Mayor (con la constelación menor del Gran Carro), Osa Menor (con la constelación menor del Pequeño Carro, al

que pertenece la Estrella Polar), Los Cabellos de Berenice, Pegaso, Hércules, Lira, Cisne. Son también constelaciones los doce signos del Zodíaco: Aries, Tauro, Géminis, Cáncer, Leo, Virgo, Libra, Escorpión, Sagitario, Capricornio, Acuario y Piscis.
Aprenderéis a conocerlas y saber su situación por medio de un mapa astronómico o haciendo que os las indique alguna persona con experiencia.

A CADA CUAL SU... FUEGO



¿Qué tipo de fuego es necesario para los utensilios que usamos en el campo?
Empecemos con el puchero. Debe colocarse sobre un fuego encendido entre dos filas paralelas de piedras (1). La sartén, por el contrario, debe colocarse sobre tres piedras colocadas triangularmente y una cuarta que sirva de protección contra el viento (2). ¿Y para la cafetera? Piedras colocadas circularmente y con un palo apoyado sobre otro y sujeto en el suelo. Si queréis, podéis también apoyarla a poca distancia de una fogata (3-5) ¿Y la cazuela para el agua? Bien, mirad el dibujo n.º 4.





CUANDO EL SOL SE ESCONDE

Algunas veces sucede que el sol, la tierra y la luna, se encuentran alineados como tres soldados. Cuando la pequeña luna se coloca entre el sol y la tierra, tapando al primero, se produce un eclipse solar. Otras veces, es la tierra la que se coloca entre el sol y la luna, y en tal caso se produce un eclipse de luna. El eclipse de sol es un espectáculo grandioso y fascinante que no debéis dejar de contemplar, con las debidas precauciones. Para que no quedéis deslumbrados por la fuerza de la luz que rodea el disco solar, poneos unas gafas oscuras, un cliché fotográfico que no haya sido usado, o un pedazo de cristal debidamente ahumado con una vela.



SIN MANCHA Y SIN MIEDO



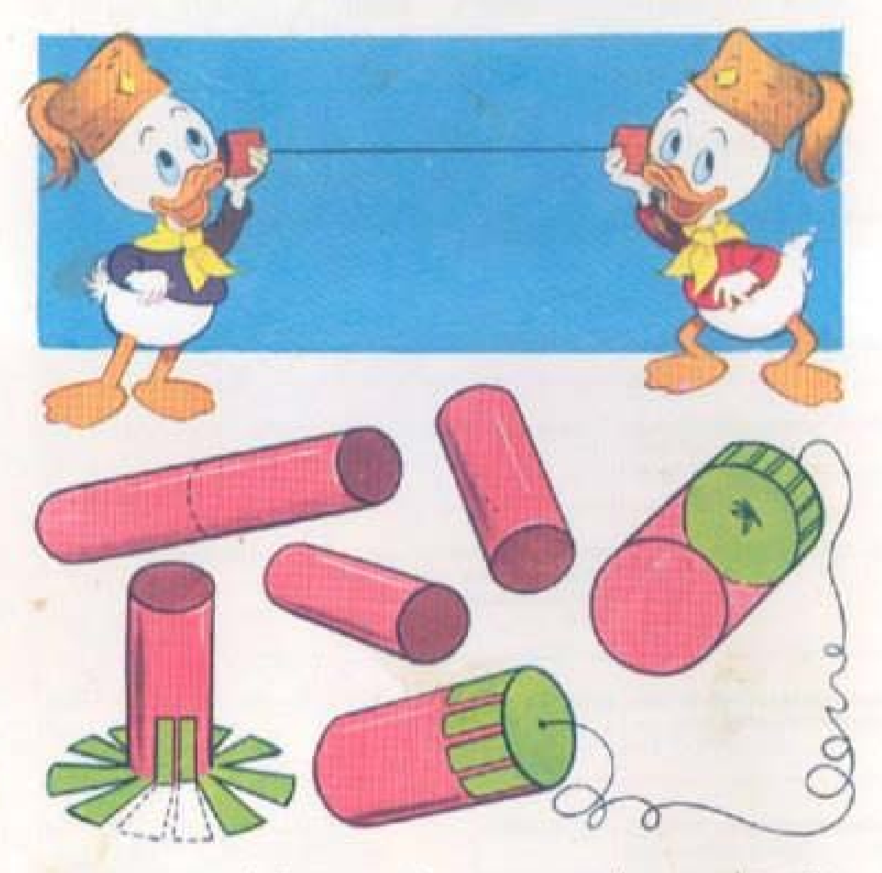




¡Estad tranquilos, chicos! De ahora en adelante ya no os reñirán por las manchas de bolígrafo o de barro con las que "sin querer" mancháis la ropa. Cuando esto suceda, consultad la tabla adjunta y podréis "aconsejar" a vuestra mamá el mejor procedimiento para quitar la mancha.

MANCHAS	LANA Y SEDA	ALGODÓN BLANCO	ALGODÓN DE COLOR	TEJIDOS SINTÉTICOS
MANTEQUILLA GRASA ACEITE	Lana: bencina y enjabonar. Seda: tetracloruro de amoníaco (en farmacias)	Lavar con agua caliente	Enjabonar en seco y aclarar con agua caliente	Tetracloruro de amoníaco o éter (realizar la operación lejos del fuego)
CHOCOLATE	Amoníaco diluido	Enjabonar y meter en lejía	Amoníaco diluido en agua	Limón
COLA	Mandad a la tintorería	Vinagre, aclarar con agua y agua oxigenada de 12 vol. (una cucharadita por litro de agua)	Como el algodón blanco	Mandad a la tintorería
HIERBA	Alcohol 90°	Agua caliente y lejía	Agua tibia. Aclarar con agua y agua oxigenada de 12 vol. (una cucharadita por litro de agua)	Alcohol de 90°
BARRO	Dejad secar y cepillar. Pasar con agua y vinagre (1 cucharilla en 1 taza de agua)	Como para los tejidos de lana y seda después de lavar	Como los tejidos de lana y seda	Como los tejidos de lana y seda
FRUTA	Agua y alcohol de 90° (mitad agua y mitad alcohol)	Enjabonar y meter en agua de lejía	Alcohol de 90°	Como para las manchas de mantequilla
TINTA	Tejido de color: permanganato (en farmacias), tejido blanco: jugo de limón o alcohol de 90°	Alcohol 90°	Jugo de limón	Jugo de limón
BOLÍGRAFO	Alcohol 90°	Alcohol 90°	Alcohol 90°	Alcohol 90°
VERDURA	Tejidos blancos: permanganato de potasio, después hiposulfito sódico. Color: mandad a la tintorería.	Enjabonar y aclarar en agua y lejía	Enjabonar con agua caliente	Como para los tejidos de lana y seda
PINTURA	Esencia de trementina	Como para los tejidos de lana y seda	Como para los tejidos de lana y seda	Como para los tejidos de lana y seda

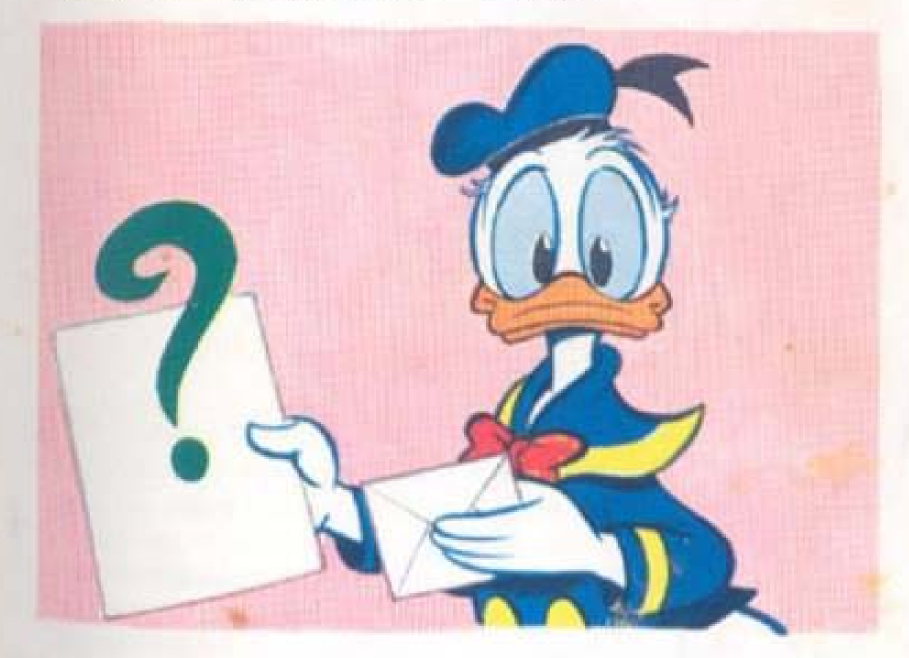
HILO DIRECTO



Directo o indirecto, el hilo en cuestión es el del teléfono de campaña que podéis fabricar muy fácilmente. He aquí cómo: lo primero de todo procuraros dos cilindros de cartón. De un cartoncito haced dos círculos de diámetro mayor que la base de los cilindros. Recortad en forma de margarita y, después de pasar y anudar en el centro un hilo de la largura que creáis oportuna, aplicadlos al fondo de los cilindros y pegad los lados cortados en forma de pétalos... ¡Vuestro teléfono de campaña está ya preparado! Es decir: mientras que uno habla por el aparato, el otro escucha apoyando el oído a su teléfono.

SE ESCRIBE PERO NO SE LEE

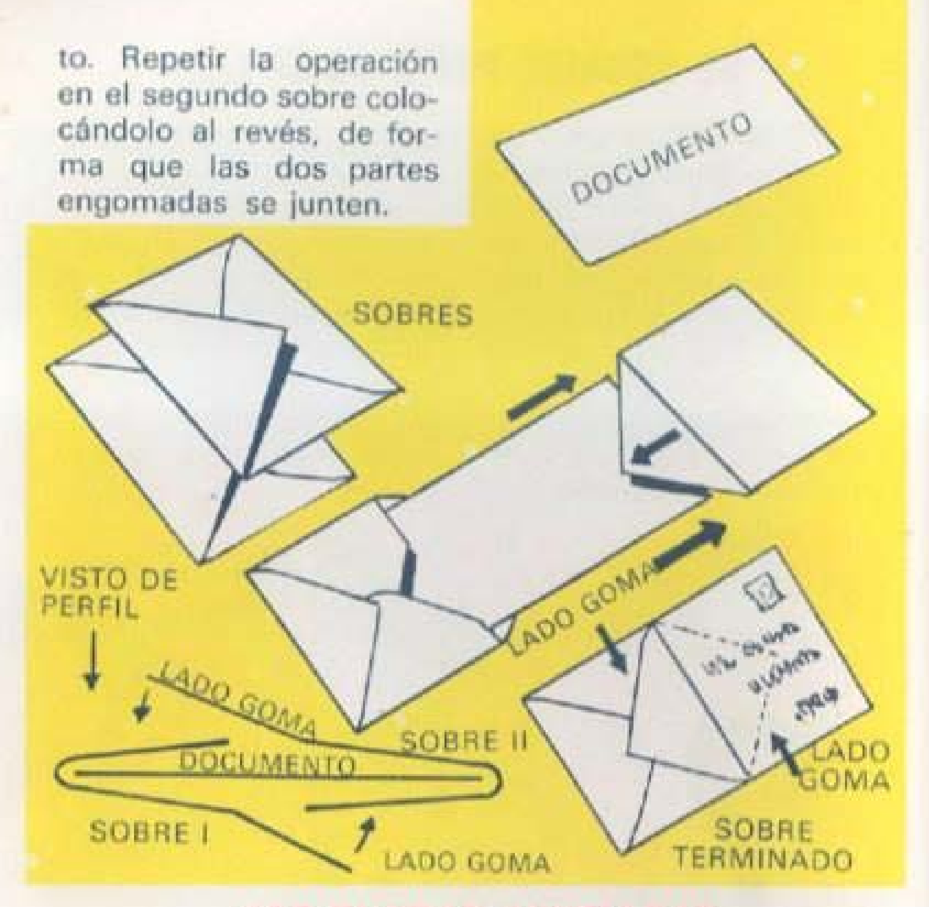
¿Cuándo se vuelve invisible la tinta? ¡Cuando no se lee! Parece un chiste y sin embargo... las tintas invisibles son las que no se leen y son usadas para transmitir mensajes secretos. El más utilizado es el jugo de limón. Exprimid un limón en un pequeño recipiente. Usad una pluma limpia y escribid sobre una hoja de papel vuestro mensaje secreto. El destinatario sólo tendrá que acercar el mensaje a una bombilla encendida para leerlo. Con el calor de la bombilla aparecerá en el papel lo que antes habías escrito.



LA UNION HACE... EL SOBRE

¿Cómo se hace para enviar un documento sin doblarlo, si es tan grande como el tamaño de dos sobres? Contestación: Coged dos sobres y, en uno, meted por lo ancho el documen-

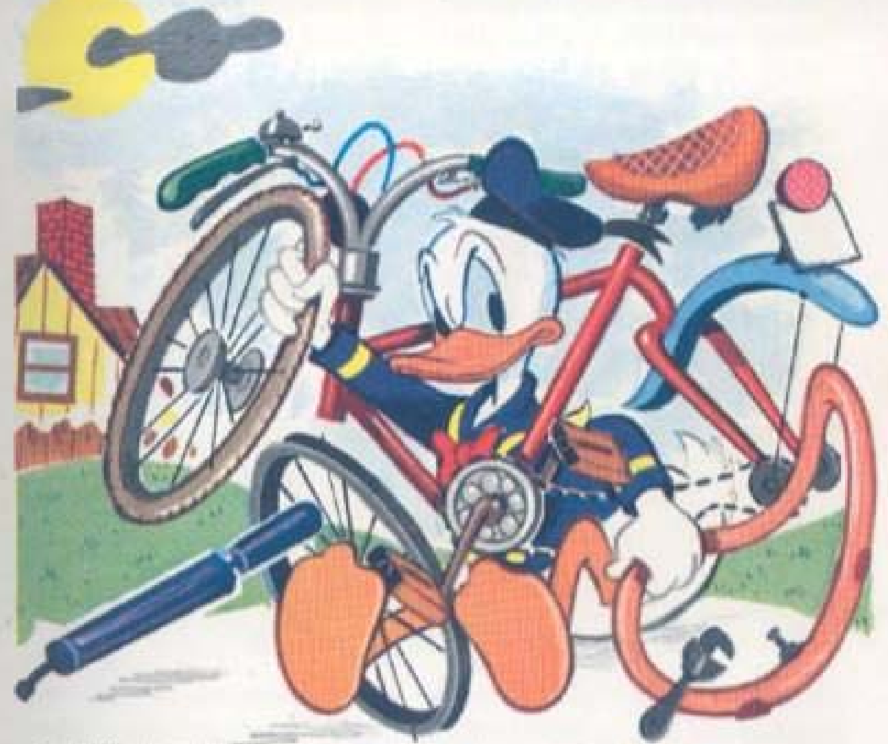
to. Repetir la operación en el segundo sobre colocándolo al revés, de forma que las dos partes engomadas se junten.



LAS RUEDAS AVERIADAS

Muchas veces un paseo en bicicleta no se realiza por culpa de una rueda, pinchada por un clavo traidor. ¿Qué se puede hacer cuando no tenemos otra cámara de aire de recambio? Lo primero de todo se desmonta la rueda estropeada y de la cubierta se saca la cámara de aire con las herramientas necesarias. Después se hincha y se mete poco a poco en una palangana llena de agua. El agujero, aunque invisible, producirá pequeñas burbujas que saldrán hacia la superficie. Una vez encontrado el agujero, se deja secar la cámara de aire. Después se recorta de una cámara vieja pero todavía resistente, un disco de goma (de 2 cm. de

diámetro). Con una lija muy fina se esmerila una de las caras del disco y lo mismo se hace sobre la parte del agujero de la cámara. Sobre estas dos zonas se extiende un poco



de "disolución" (un producto especial que se vende en tubos). Se deja secar algunos minutos el "parche" sobre una superficie curva (por ejemplo en el tubo de la bicicleta) puesto que la disolución tiende a doblar el trozo de goma. Cuando la disolución está seca –bastan pocos minutos– coged el "parche" y colocarlo oprimiendo fuertemente sobre el agujero, y estirando para que quede bien adherido. Repetid la prueba del agua para aseguraros que el parche ha sido bien colocado y colocad la cámara de aire en la cubierta. Y ya que os encontráis en esta faena, ¿los radios de las ruedas están "flojos"? Tensadlos con el tensaradios (herramienta de manejo muy sencillo).

EL PALO QUE SEÑALA LAS HORAS

Si os encontráis en el campo y habéis olvidado el reloj y además sin que en un radio de diez kilómetros haya un alma viviente que os pueda indicar la hora... ¿qué hacer? Se coge un palo y se coloca en una explanada soleada, luego se sigue la dirección de la sombra y se señala el punto donde termina. Notaréis que el indicador meridiano (como se llama el bastón) proyecta hacia occidente una sombra cada vez más corta. Cuando ésta empieza a alargarse, quiere decir que es... mediodía más o menos. Entonces la sombra del indicador está dirigida hacia la Estrella Polar, o sea hacia el Norte. ¡Así se descubre la manera de orientarse!



MOSQUITOS EN RETIRADA

Después del atardecer en el campo o al aire libre, empieza la invasión de los mosquitos. Es muy fácil liberarse de ellos, teniendo a mano un insecticida o uno de esos ungüentos que se dan en la piel. Pero ¿cómo defenderse del ataque enemigo, si estáis desprovistos de productos químicos? ¡Muy simple! Bastará con coger leña fresca o mojada y hacer una buena hoguera que produzca mucho humo; los fastidiosos enemigos se batirán en retirada. Cuidado con la orientación del viento... o de lo contrario ¡os tocará a vosotros emprender la retirada! ¡Ah, naturalmente, prenderéis fuego a la leña fresca con ramas secas, rodeando el fuego con piedras, para evitar incendios!

OPERACION LIMPIEZA

¿Habéis terminado de merendar bajo un árbol del bosque? ¿Sí? Entonces mirad bien de no dejar ningún papel, botellas de leche o latas. El Gran Jefe os quitaría por lo menos tres estrellas y os daría una azotaina. Os estaría muy bien empleado porque, para hacer desaparecer los restos de papeles, latas, etc. basta solamente con hacer un pequeño agujero y enterrarlo todo.

DEL PIO-PIO AL CUA-CUA

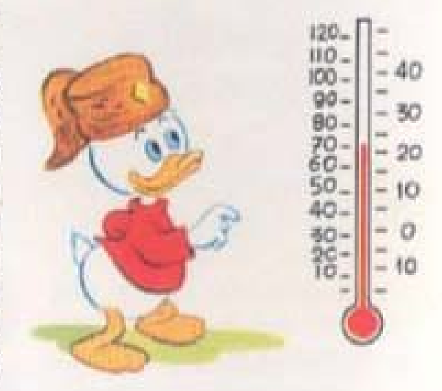
Cuando el tío Gilito persigue al pato Donald, borbotea; cuando se encuentra con Daisy, parlotea... Pero dejemos a un lado a los patos y veamos como se "habla" en el reino animal. El mono gruñe; el oso y el ciervo braman; el zorro gimotea; la ardilla emite sonidos muy débiles; la liebre y el conejo susurran; el ratón grita y el delfín silba. Esto



por lo que se refiere a los mamíferos. ¿Y los volátiles? La oca, el pato y la gallina cacarean; la gaviota chilla; la cigüeña y la grulla rezongan; los pollitos pían; el ruiseñor trina; el buitre, el cuervo, la corneja y la urraca, graznan; y el loro parlotea.

DE 0 A 100 Y DE 32 A 212

Del termómetro de Celsius al termómetro de Fahrenheit. La temperatura del agua cuando se convierte en hielo en el primer termómetro marca 0 y en el segundo 32 grados; 100 marca el primero y 212 el segundo cuando el agua está en ebullición. ¿Queréis pasar de los grados Celsius a grados Fahrenheit? Multiplicad la temperatura Celsius por 9, dividir entre 5 y añadir 32. El paso a la inversa lo obtendréis restando a la temperatura Fahrenheit 32, multiplicando por 5 y dividiendo por 9... Existe una solución más simple: ¡consultar un termómetro de doble graduación!



COMO SE CONSTRUYE UN ARCO

Para construir un arco, muchachos, basta buscar en un árbol las ramas más adecuadas. La rama ideal debería ser de una longitud de 80 cm, verde y flexible. También debe ser verde y muy ligera la rama a la que ataréis en sus dos extremos

los dos cabos de la cuerda. Después de ésto ya estáis preparados para emular a Robin Hood. ¡No disparéis contra personas o cosas que se puedan romper! Y tened mucho cuidado en no aguzar excesivamente vuestras flechas.



TELEGRAFO MANUAL

¿Queréis comunicaros a distancia con un amigo, sin necesidad de recurrir al megáfono? Usad dos banderines cada uno. Estos deben ser de forma cuadrada, de tela roja y amarilla, con empuñadura. Moveréis las banderas siguiendo el turno, teniendo presente que a cada posición de bandera corresponden vocales, consonantes y números como en el dibujo que sigue.

A B C

D E F G

H I J K

L M N O

P Q R S

T U V W

X Y Z

1 2 3 4

5 6 7 8

9 0

EL ROJO Y EL AZUL

Como sabéis, muchachos, en la naturaleza existen sustancias ácidas (que son las que contienen ácidos) y sustancias básicas (que combinadas con los ácidos, sirven de "base" para formar sales). ¿Queréis divertiros distinguiendo las sustancias ácidas de las básicas? Id a una droguería y comprad papelitos de tornasol (son papeles impregnados de una sustancia vegetal: el tornasol) rojos y azules. Poned sobre el papel algunas gotas de alguna sustancia (si es sólida la tendréis que disolver). Si la sustancia es ácida, el papel rojo se transformará en azul, si la sustancia es básica el papel azul se transformará en rojo.
Entre las sustancias ácidas se encuentran: el limón, el vinagre, el tomate, la leche, la... saliva; entre las básicas: el agua del mar, el bicarbonato y el amoníaco.

LA FLOR QUE SOPLA



La rosa de los vientos. También el viento, como el mar, quiere hacerse oír, con una voz que pasa del leve susurro a terroríficos rugidos. Según la dirección y el tiempo que los provoca, los vientos se distinguen en: regulares constantes, regulares periódicos e irregulares. Los primeros soplan todo el año en la misma dirección (alisios y contralisios); regulares periódicos son aquellos que soplan en épocas determinadas y en determinadas regiones (brisa, tramontana, mistral, pampero, siroco, simún, tifón, etc.). Finalmente, los irregulares son el huracán, el ciclón, la tromba terrestre y marina, los tornados.

Grado de la escala	Velocidad del viento en metros por segundo	Designación del viento	Características
0	0 – 0,5	Calma	Calma: el humo sube verticalmente
1	0,6 – 1,7	Casi calma	El viento dobla al humo
2	1,8 – 3,3	Brisa ligera	Se mueven las hojas
3	3,4 – 5,2	Pequeña brisa	Hojas y banderas se agitan
4	5,3 – 7,4	Viento moderado	Las ramas se mueven
5	7,5 – 9,8	Pequeño viento	Se mueven las ramas grandes, las aguas se agitan.
6	9,9 – 12,4	Viento fresco	Las grandes ramas se agitan, el viento se advierte en las casas
7	12,5 – 15,2	Viento fuerte	Los árboles se agitan; dificultades para andar contra el viento
8	15,3 – 18,2	Borrasca moderada	Los grandes árboles se agitan, las ramas se desgajan
9	18,3 – 21,5	Borrasca fuerte	Objetos y tejas arrastrados
10	21,6 – 25,1	Borrasca fuertísima	Árboles arrancados o quebrados
11	25,2 – 29,0	Tempestad	Devastaciones graves
12	Más de 29	Huracán	Devastaciones gravísimas, destrucción

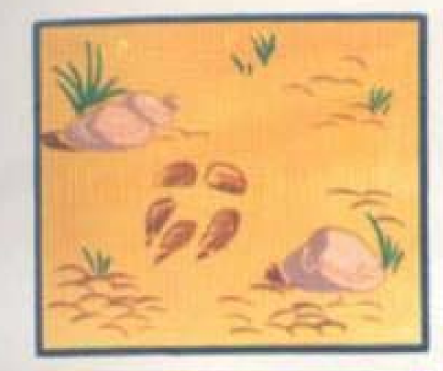
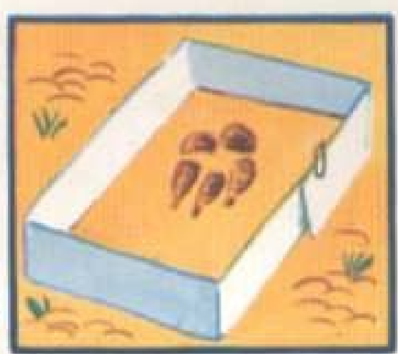
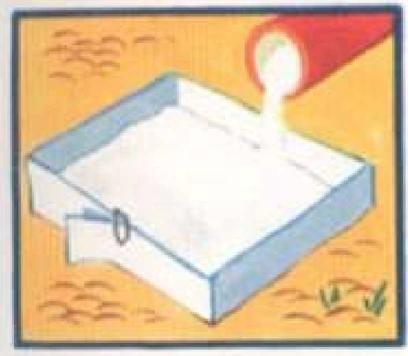
LAS FLORES QUE HABLAN

Si queréis saber "cómo" sois, decid "qué" flor preferís. Entre sus pétalos podréis descubrir vuestra verdadera personalidad.

Azalea	Aspiráis a grandes empresas
Begonia	Tenéis sentido de la amistad
Ciclamen	Sois de carácter un poco cerrado
Clavel rojo	Vivacidad
Dalia	Sois agradecidos
Edelweiss	Hum... ¡un soñador!
Geranio	Carácter sencillo
Girasol	Carácter variable
Gladiolo	Os gusta la novedad
Hortensia	Sois poco sensibles
Iris	Sois desconfiados
Jazmín	Carácter tímido
Lis	Amáis la bondad
Margarita	¡Indecisos!
Rosa	Afectuosos
Verbena	Tenéis muchos reflejos
Violeta	Tenéis mucha memoria

HUELLAS EN MOLDES

Muchachos, si nunca habéis pensado en coleccionar las huellas de los animales, os sugerimos la manera de recogerlas. Con una caja a la que le habréis quitado el fondo "rodear" la huella impresa que encontréis en el suelo y echad poco a poco yeso líquido, recubriéndolo con una capa de 2 cm. de espesor. Esperad a que el yeso se endurezca (por lo menos veinte minutos). Después retirad el cartón y recoged el molde. Así tenéis la huella al revés. Para ponerla al derecho, repetir la misma operación sobre el molde. Cuando terminéis el trabajo, ponedle una etiqueta con el nombre del... ¡legítimo propietario!





CUANDO LA FAMILIA SE TRASLADA...

...en casa hay trabajo para todos. También para vosotros, muchachos. Lo primero de todo hay que tener papel de periódico, papel de embalar, cinta adhesiva y cuerda. Y empaquetar vuestros libros. Se abren 2 ó 3 hojas juntas de periódico y se doblan a lo largo. Con la banda obtenida se faja un grupo de cuatro-cinco libros y se fija con un poco de cinta adhesiva. Después se envuelve en papel de embalar y se numera en dos o tres sitios del paquete, que luego debe atarse con cuerda. El paquete no debe ser muy pesado. Luego en un cuaderno se apunta el número del paquete, detallando el título de todos los libros que contiene el paquete. Lo mismo se hace con la caja de los juguetes. También podéis ocuparos, como buenos chicos que sois, de los animales domésticos. Basta un descuido para extraviarlos. Por eso, ojo a la jaula del canario, al cesto del gato y a su... mantenimiento, en un día tan movido. No olvidéis que también vuestros amigos los animalitos, tienen que comer todos los días, incluso el día en el que os trasladáis a la nueva casa.

ESCALADA A LA MONTAÑA

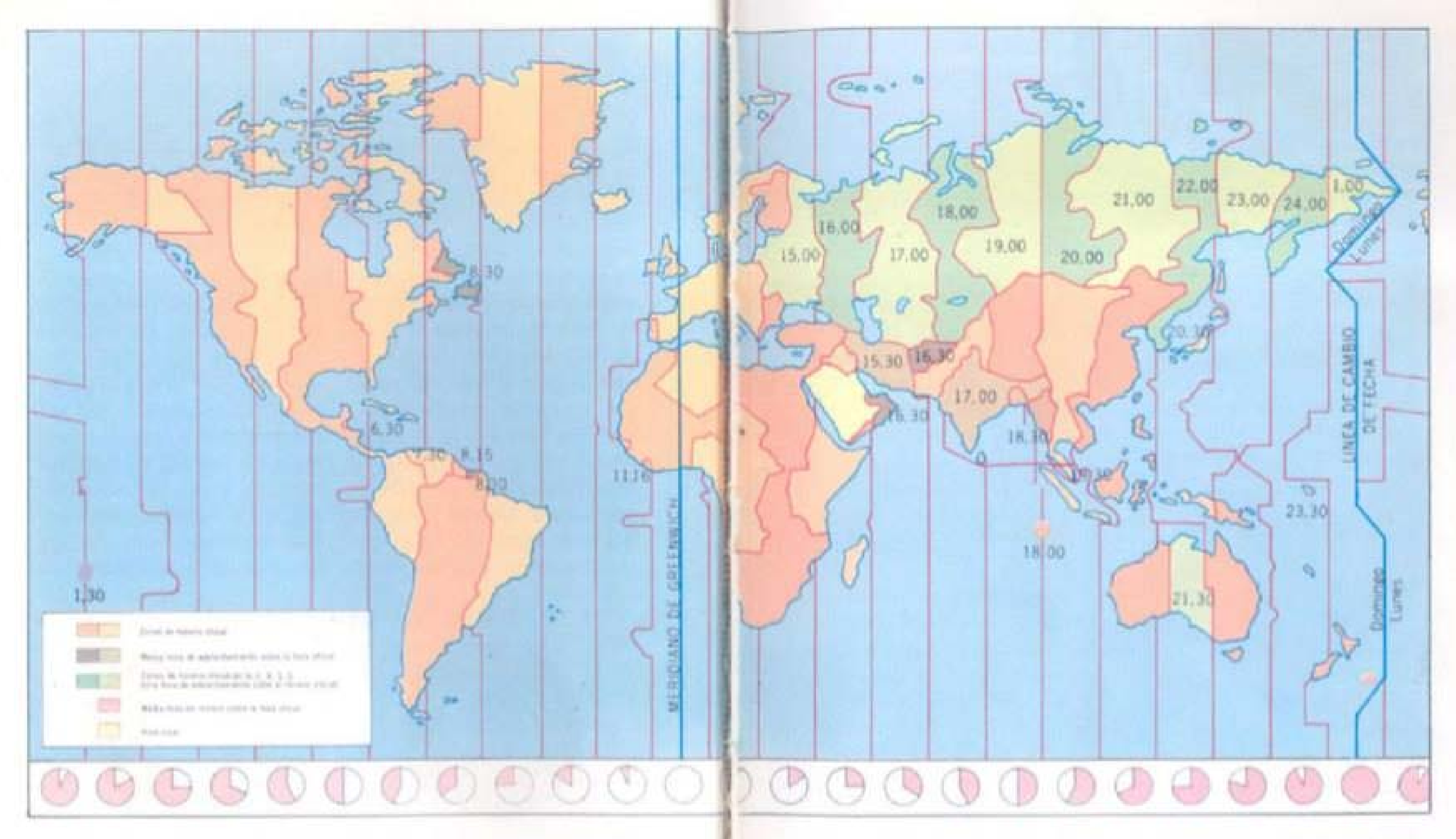
¿Cuántos son los grados de dificultades de una subida alpinista? La escuela de Roccia, de Mónaco, de Baviera, los han clasificado en seis. Aquí están: Primero (fácil): la roca presenta numerosos salientes para agarrarse con las manos y para apoyar los pies. Segundo (un poco difícil): la roca no presenta muchos salientes. Tercero (difícil): la roca presenta salientes muy débiles y no ofrece seguridad. Cuarto (muy difícil): la roca, además de presentar pocos salientes y débiles, está ligeramente inclinada. Cinco (extremadamente difícil): la pared es lisa, vertical pero se puede escalar sin necesidad de medios artificiales. Sexta (excesivamente difícil): pared vertical escalable solamente con la ayuda de medios artificiales (cuerdas, clavos, etc.). Y ahora un consejo, muchachos: no os dispongáis a escalar una montaña sin el equipo necesario y sin la indispensable compañía de personas expertas, mejor si es un guía o un maestro.

LA RONDA DE LAS HORAS

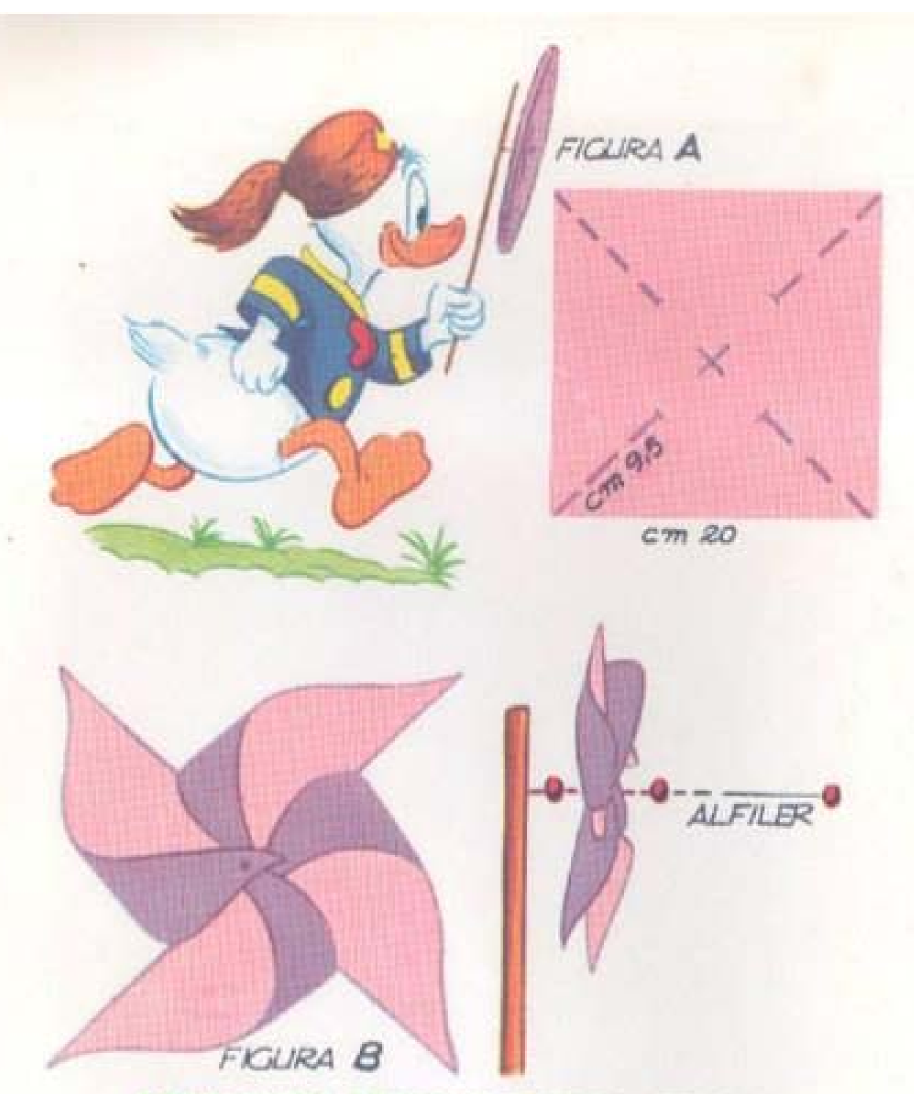




"¿Qué hora es?" "Las..." "¡Déjame que termine la frase! Quería decir, ¿qué hora es en Sidney?" "Es... hum..." Es muy fácil, joven excursionista. Basta con echar un vistazo a nuestra ilustración para responder. Imaginaos la tierra dividida en 24 partes. En nuestro mapa encontraréis 26, porque los dos primeros están repetidos en las dos extremidades. Estas partes



se llaman medidas horarias. Cuando en el meridiano de Greenwich, el que ha sido escogido como meridiano de salida, son las 12, para saber la hora de Sidney basta con observar la ilustración. Se ve que hay una diferencia de 10 partes, es decir de 10 horas, y además nos hemos movido hacia el Este, es decir a la derecha. Habrán pasado ya 10 horas del día, por eso deberemos añadir 10 horas al... mediodía. En definitiva, en Sidney serán las 22. Cuando nos interesa saber la hora de una localidad del Oeste, es decir a la izquierda del meridiano de Greenwich, se restan tantas horas como partes dista aquella localidad. Tener presente que cuando se supera el meridiano central de la medida 12, se cambia de fecha. Se gana un día si se va hacia el Este y se pierde si se va hacia el Oeste.



¡ATENCION, MUCHACHOS! ¡SE GIRA!

¡Ojo! no estamos rodando una película de vaqueros... Se trata simplemente de la forma de hacer un precioso y divertido molinillo de viento. Haced un cuadrado de 24 cm. de lado en una hoja de papel fuerte. Recortad los cuatro triángulos formados por las diagonales (A). Dobladlos como en la figura (B) y unid las puntas con un gran alfiler que fijaréis a un palito. Ya tenéis hecha una flor de papel, que gira con el viento.

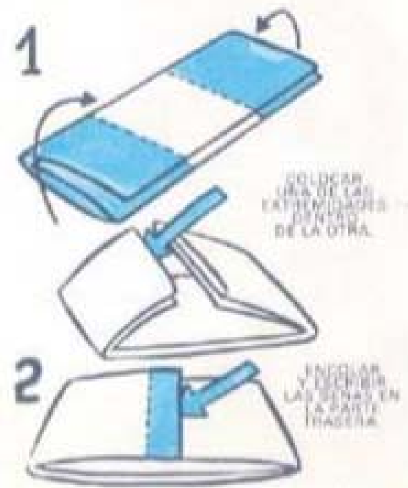
SALUDOS DESDE EL INFIERNO

Existe en el estado de Michigan una ciudad llamada Hell (en inglés "Infierno"). Para incrementar el turismo, la Oficina de Correos anula los sellos de las cartas y las tarjetas imprimiéndoles con un tampón inscripciones de este tipo: "Saludos desde el Infierno", "El Infierno os espera". Naturalmente estos matasellos obtienen un gran favor entre los coleccionistas, así como los tampones de la correspondencia procedente de ciudades cuyo nombre es palíndromo, es decir, legible en un sentido o en otro. Por ejemplo, la ciudad de Harrah (USA), Glenelg (Escocia), Lal Lal (Australia), Okonoko (USA), Ee (Holanda), Ii (Finlandia), Oo (Francia).

SOBRES DEL TIO GILITO

¡El pobre archimultimillonario tío Gilito está desesperado! Su calculador electrónico le ha revelado que cada año gasta 12 dólares y 47 centavos en la compra de sobres, los cuales utiliza para los avisos de pago de sus deudores morosos. Bien, nosotros le enseñaremos cómo puede ahorrarse estos gastos: método que podéis utilizar vosotros mismos cuando tengáis que mandar urgentemente una carta y os encontréis sin sobre. Además vuestros originales sobres gustarán más que los adquiridos en las tiendas.





Doblad una hoja en tres partes, en sentido vertical, colocando uno sobre otro los bordes exteriores. Repetid la operación en el sentido horizontal, metiendo esta vez los bordes externos uno dentro de otro. Aplastad muy bien, cerradlo con papel adhesivo, escribid la dirección, colocad el sello y corred a echarlo al buzón.

COMO HACER PARA NO BAÑARSE VESTIDOS

¿Estáis de excursión y tenéis que atravesar un torrente? "¡Se pasa por el puente!" ¿Dónde está el gracioso? No hay puente. ¿Qué se hace entonces? Se busca un lugar donde el torrente sea más estrecho y el agua menos profunda, se quitan los calcetines y zapatos, se remangan los pantalones y se entra en el agua, avanzando hacia la orilla opuesta a pequeños pasos y siguiendo una línea oblícua que vaya contra corriente. Mantened los brazos ligeramente abiertos para mantener el equilibrio y, sobre todo, no os dé la tentación de cruzar por pasarelas de piedras: podían no ser estables y caeros en el momento de poner el pie en ellas.





UN TECHO PARA TODOS

No tenemos la pretensión de ayudaros a resolver el problema de los alquileres: nos limitamos a enseñaros la manera de construir una cabaña que os será muy útil durante las vacaciones en el campo. Os enseñaremos dos tipos, de entre los cuales escogeréis el que más os guste. Siguiendo atentamente el dibujo, la construcción de la cabaña no será una empresa muy difícil, aunque la búsqueda y la disposición de los palos requiera un poco de tiempo. Es inútil deciros que, antes de iniciar el trabajo, debéis allanar bien el terreno.



Después, una vez hecha la estructura, no debéis hacer más que recubrirla con ramas, y acomodaros a la sombra para leer vuestro libro preferido.

COCINA CAMPESTRE

Para las excursiones en el campo, el supermercado os ofrece una variedad de alimentos congelados, enlatados, precocinados, liofilizados, etc. Para vosotros todavía, jóvenes excursionistas, será más agradable preparar una comida al estilo de los "antiguos" pioneros. Vuestro menú consistirá en un plato de pescado y en uno de carne, ambos asados... a la llama. Una vez bien limpio el pez (que quizás lo hayáis pescado vosotros mismos) enfiladlo con pequeños palos que después fijaréis entre los intersticios de un tronco de leña resinosa que servirá para aromatizarlo. Exponedlo a la llama viva de un fuego encendido entre dos filas de piedras paralelas. Cuando esté bien dorado por una parte, dadle la vuelta para completar bien el asado. Sazonadlo. Entre tanto habréis encendido otro fuego dentro de un cerco de piedras. Sobre este fuego





pondréis la carne colgada de un palo que se apoyará sobre otro palo ahorquillado y fijo en el suelo por una gran piedra, como se aprecia en el dibujo. La faena no es difícil y debería salir perfectamente. En caso contrario... bien... tenéis siempre la solución de los alimentos congelados, enlatados, pre-cocinados, etc. que os habréis llevado... De todas formas, confiemos en que con un poco de práctica resultéis unos grandes cocineros, como los del Lejano Oeste. ¡Y ojo con quemaros los dedos!

FABRICAD VUESTRA COMETA O «CIERVO VOLANTE»

No nos referimos a ese gran coleóptero, llamado científicamente *Lucanus Cervus,* que con las mandíbulas muy desarroladas perfora las pequeñas ramas de las encinas para sorber la linfa. El ciervo del que os hablamos es conocido con el nombre de cometa y puede ser construido con mínimo gasto y poco trabajo. Procuraros dos listones de madera muy ligera y delgada. El primero de una largura de 100 cm y el segundo de 80 cm. (fig. A, página siguiente). Pegadlo uno sobre otro en forma de cruz y haced pasar por sus extremidades un hilo de nylón, obteniendo así una especie de rombo (fig. B). De

una hoja de papel de colores, muy ligera, recortad un rombo de dimensiones un poco mayores y doblad los bordes y encoladlos como muestra la figura C. Ya no os queda más que aplicar el hilo de una largura no menor a los seis metros, y vuestra cometa está lista para alzarse al vuelo (mirad figura D). Este juguete es un benemérito de la Ciencia. En efecto, fue usado por Benjamín Franklin para el estudio de la electricidad atmosférica y por Guillermo Marconi como antena para sus primeros experimentos de radiotransmisión.



Pero dejemos ésto a un lado... Os estaréis preguntando que representan esos extraños dibujos señalados con los números 1, 2 y 3. Tenéis razón, muchachos, por un momento nos hemos dejado llevar por la Ciencia y la Historia... descuidando la geografía. ¡Uf! ¡qué confusión! Volvamos a nuestro asunto.



Coged papel de color y haced cuadritos (de 20 cm. de lado). Plegadlos en forma de acordeón (como en la figura 2) y apretando en el centro haced pasar un hilo y fijadlo con un nudo. A una distancia de medio metro colocar otra mariposa de distinto color y... ya está.

PRIMEROS AUXILIOS

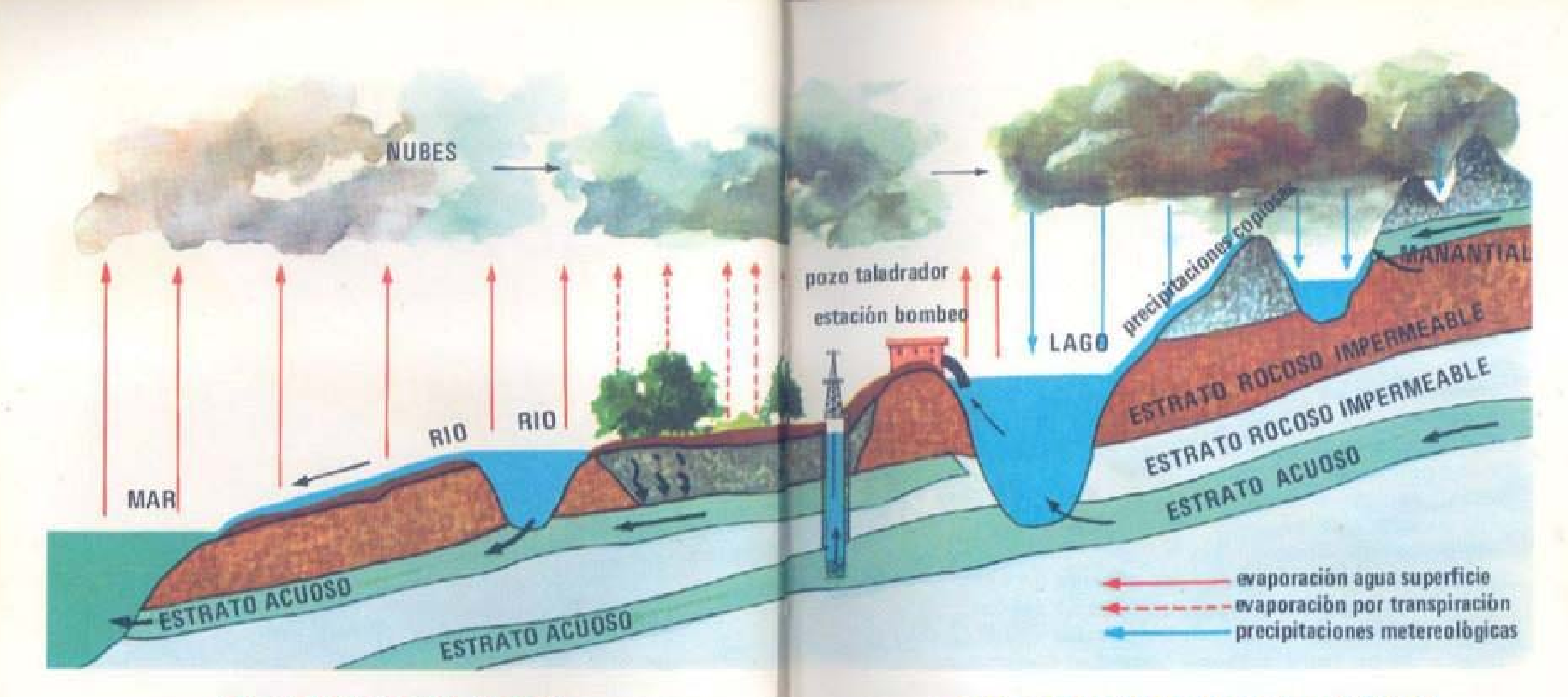
Alguna vez habréis visto un pajarito que intenta inútilmente reemprender el vuelo desde el suelo donde ha caído, porque tiene una pata rota o porque una de sus alas ha sido seriamente herida por el disparo de un cazador. Si os encontráis ante una situación como ésta, recoged al animalito para prestarle por lo menos los primeros cuidados.
La pata fracturada podrá soldarse fácilmente si la "bloqueáis" con dos maderas, unidas cuidadosamente por una ligadura. Y muy pronto podrá volar de nuevo, libre y feliz.
El ala, por el contrario, deberá ser liberada de los perdigones, mediante una aguja bien desinfectada. Luego se deberá limpiar la herida con un poco de algodón impregnado en agua oxigenada. En fin, habrá que inmovilizarla entre dos tablillas de madera, sujetándolas con una ligadura.
También os puede suceder que tengáis que prestar los primeros cuidados a un perro o a un gato, víctimas de un accidente. He aquí lo que hay que hacer hasta la llegada de un veterinario al que habrá que llamar siempre.
La primera cosa que debéis hacer es una inmediata limpieza de la herida. Aplicad con una esponja o algodón una ligera solución de desinfectante, que no irrite, hasta que todos los cuerpos extraños hayan sido retirados y después habrá que cortar el pelo circundante. Si la herida es superficial, después de haberla limpiado, se rocía con un poco de ácido bórico en polvo. Generalmente se cura sin más atenciones.
Las heridas profundas requieren la intervención del veterinario. Si el animal se encuentra en estado de colapso, lo transportaréis delicadamente o lo colocaréis sobre una manta. Por ningún motivo le daréis nada de beber o de comer. Le pondréis a su lado un cojín, pues sintiendo la necesidad, podrá apoyar la cabeza (será el instinto el que le sugiera hacer eso, ya que le facilitará la respiración).

EL RELOJ DE LAS FLORES

Si tenéis jardín o un vecino vuestro lo posee, o vivís cerca de uno público y se os ha parado el reloj, entonces... para saber la hora con cierta aproximación os bastará con consultar a las flores con una mirada atenta. Como el que se siente en forma a una determinada hora del día, así las flores tienen sus movimientos mágicos. Se abren, se cierran o emanan un intenso perfume a determinadas horas.

¿Queréis hacer una prueba? Consultad una tabla florida y controlad la hora siguiendo el dibujo del reloj de las flores que insertamos en estas dos páginas.





LOS CICLOS DEL AGUA

¿Sabéis que la mayor parte del agua de que disponemos nos viene del mar? El agua del mar, expuesta al calor del sol, se evapora lentamente. Al contacto con las capas más frías de la atmósfera, el vapor se condensa en nubes. Estas, empujadas por los vientos se reagrupan, y condensándose cada vez más, dan lugar a la lluvia, a la nieve y al granizo. Una gran parte del agua que cae sobre la tierra se evapora de nuevo. Otra parte, absorbida por el suelo, se recoge en estanques naturales de los cuales el hombre la saca mediante bombas y perforadoras. El resto del agua vuelve, mediante los ríos, lagos y canales subterráneos, al mar de donde reemprende su ciclo.

¿QUE VELOCIDAD LLEVA UN RIO?

¿Queréis saber la velocidad del río? Señalad en la orilla, en una zona donde el agua corra en línea recta, dos puntos distantes a 20 metros. Tirad en el centro del río un pedazo de madera y, con el reloj en la mano, calculad cuántos segundos tarda en recorrer los 20 metros. Multiplicad la cifra por 50 y tendréis el número de segundos que la corriente emplea en el recorrido de un kilómetro. Dividid entonces 3.600 (que es el número de segundos que tiene una hora) por el número que habéis obtenido antes, y conoceréis así la velocidad por hora del río, es decir, sabréis con mucha aproximación cuántos kilómetros por hora recorre el río.

ARBOL AMIGO



"Árbol amigo" ha escrito una gentil poetisa y tiene razón. En efecto, es un verdadero amigo del hombre que nos es útil e indispensable, ya que purifica el aire que respiramos. Además sirve para evitar el derrumbamiento de los terrenos montañosos y nos abastece de leña para calentarnos, para construir muebles, etc. Si alguna vez os sucede que os extraviáis en un bosque, el árbol os servirá de guía y orientación puesto que la parte del tronco recubierta de un trozo más o menos abundante de musgo, indica el Norte.

¿Qué diremos de la inmensa variedad de frutos que ofrece a nuestra mesa? ¿Y las hojas, que constituyen el único alimento de muchos animales?

No podemos dejar de citar muchos árboles con ciertas particularidades, como por ejemplo "el árbol botella" (archipiélago Malayo) cuya parte inferior del tronco es un gran recipiente acuoso de 60 cm. de diámetro, preciosa reserva de agua en las estaciones cálidas. "El árbol de los viajeros" (Madagascar) con grandes hojas en forma de abanico, que produce sustancias grasas. "El árbol de mantequilla" (Tropical) de cuyas semillas se extrae una sustancia que se usa para fabricar jabón. "El árbol de leche" (Venezuela) del que se extrae una leche dulce que se usa para grasa de velas. "El árbol del pan" (India Oriental) cultivado por sus frutos harinosos. "El árbol del jabón" (América) da frutos que se usan como detergentes. Y todavía quedan los árboles

de goma, de hierro, etc. Los árboles tienen un verdadero y propio récord de longevidad, como podéis observar en la tabla que aquí presentamos:

PLANTA	EDAD MÁXIMA		LOCALIDAD DE LA VERIFICACIÓN
	PROBABLE	VERIFICADA	
SEQUOIA	4.000 Años	2.300	Norte de California
HIGUERA	2.000/3.000	–	India (citada en la historia)
ENCINA	2.000	1.500	Baja Sajonia
ENEBRO	2.000	544	Rusia
PINOS SILVESTRES	–	584	Suiza
PINOS CEMBRA	1.200	750	Suiza
ABETO	1.200	400	Baviera
ALERCE	700	417	Suiza
PINOS ARISTATA	–	4.600	California
HAYA	900	250	Francia
TILO	–	815	Lituania
YEDRA	440	–	

Pero ¿cómo se hace para verificar la edad de un árbol? ¡Muy sencillo! Basta con contar los "anillos" visibles sobre la sección transversal del tronco. Esto no quiere decir que sea necesario cortar un árbol para saber su edad: será suficiente observar los troncos cortados por las normales alteraciones de los bosques. Así, una sequoia tendrá sus 3.500/4.000 anillos. No está mal ¿eh? Pero... ¡no os equivoquéis al contar los anillos...!

A PROPOSITO DEL DINERO...

¡ALTO! ¡QUIETOS TODOS! ¡STOP! ¡Si vamos a hablar de dinero, debemos ceder la palabra al tío Gilito, que, en este tema es ciertamente una autoridad. "Debéis saber", cuenta tío Gilito, "que el

dinero es la base del *patrimonio*. Esta palabra, de origen latino, significa los haberes del *pater familias*, o sea, del jefe de la familia. ¡Yo soy el jefe de los patos y es justo que todos sus haberes me pertenezcan a mí! Hace tiempo, el jefe de la familia atribuía a sus hijos y a sus esclavos una pequeña cantidad llamada *peculio*. He aquí porqué yo doy, alguna vez, a mi sobrino el Pato Donald una pequeña suma que no supera nunca la cifra de un dólar. Pero no hay que confundir peculio con *pecunia*. También esta palabra deriva del latín y precisamente de pecus = ganado, y era usado como moneda. Antes que el ganado se usaba la sal como moneda, de ahí la palabra salario que era una parte de la paga del soldado romano.

"¡Eh, eh! Si hoy se usase todavía el ganado o la sal como dinero ¿os imagináis las dimensiones de las cajas fuertes en las que tendría que guardar mis 35 ó 40 mil millones de dólares? A propósito de dólares (música para mis oídos) el término deriva de *taler*, que es una abreviatura de Joachimstaler, es decir de la moneda acuñada por primera vez en 1519 en el valle de St. Joachim en Bohemia."

"¿Y la esterlina? Su nombre deriva de "Star" (estrella) a la que se le ha añadido el sufijo "ling" porque en origen las esterlinas llevaban impresa una estrellita".

"¿La lira? Etimología evidente: del latín *Libra*, unidad de peso equivalente a 12 onzas. ¿El cequí? De Zecca, palabra de origen árabe (Sekkah) que significa *cuño*."

"Y ahora hagamos un poco de música exótica, catalogando algunas monedas de nombre extraño, usadas en remotos países. Comprenderéis, jóvenes excursionistas, que no tengo ninguna dificultad en hablaros de este tema tan... musical."

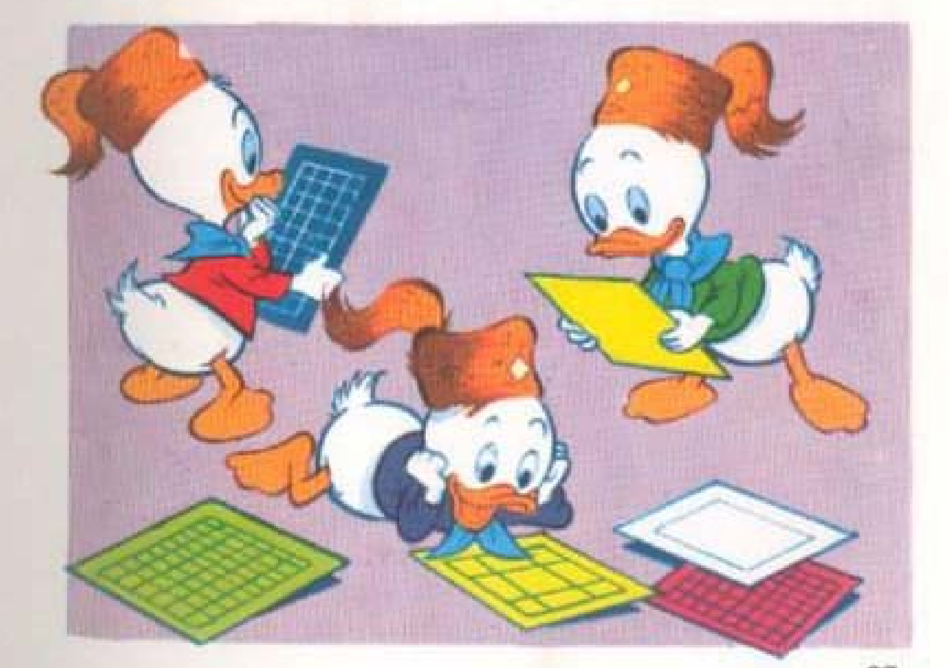
"*Avo* (Macao, Timor), *Ban* (Rumania), *Candereen* (China), *Condor* (Colombia-Ecuador), *Eyrir* (Islandia), *Kapeika* (Lituania), *Macuta* (Angola), *Morocota* (Venezuela), *Mungo* (Mongolia), *Satang* (Siam), *Stotinka* (Bulgaria), *Tanga* (Tibet)... y podría continuar, pero, ¡Uh, Oh! ¡Uak! ¡Ahora que pienso! ¡En algún país se usan como moneda las conchas! ¡Animo, muchachos! Todos a recoger conchas... ¡para mí!"

Cómo adivinar un número pensado por un amigo

He aquí 5 columnas (A, B, C, D, E: Mirad en la página siguiente) llenas de números. Pedid a un amigo que piense un número del 1 al 30 y que os diga en cuál de las cinco columnas está el número *pensado*. Si está en la A, B, C, D ó E vosotros podréis decirle rápidamente el número *pensado*.

¿Cómo? Muy fácilmente.

EJEMPLO: Vuestro amigo os dice que el número que ha *pensado* aparece en las columnas B y D. Vosotros, rápidos como el rayo y listos como un zorro, le diréis que el núme-



ro que había pensado es el 9. ¿Cómo se explica ésto? He aquí la explicación. El número 9 pensado por vuestro amigo aparece en las columnas B y D. La suma de los dos primeros números en lo alto de las dos columnas B y D (1 y 8) dan lógicamente 9.

Otro ejemplo: número pensado 26. El número 26 aparece en las columnas A, C y D. La suma de los números puestos en lo alto de cada columna es (2+16+8)=26. ¿Sencillo, no?

A	B	C	D	E
2	1	16	8	4
27	5	24	9	23
14	17	28	30	20
15	11	17	10	7
18	9	30	27	12
10	21	21	14	15
22	3	18	26	6
7	29	22	28	30
19	19	23	13	5
26	7	19	11	21
23	15	26	29	14
6	5	27	24	22
3	23	25	12	13
11	13	20	15	29
30	27	29	25	28

Cómo adivinar la edad de la tía

2	38	74
3	39	75
6	42	78
7	43	79
10	46	82
11	47	83
14	50	86
15	51	87
18	54	90
19	55	91
22	58	94
23	59	95
26	62	98
27	63	99
30	66	102
31	67	103
34	70	106
35	71	107

1

Invitad a un amigo o a una tía, de los que naturalmente ignoráis la edad. Preguntadle en cuál de las 7 tablas que le enseñáis se encuentra su edad. Una vez que os señale las tablas, vosotros podréis inmediatamente decir con exactitud la edad del amigo... o de la tía. He aquí como se debe proceder. Sumad los números que aparecen en lo alto y a la izquierda de las tablas indicadas.

1	37	73
3	39	75
5	41	77
7	43	79
9	45	81
11	47	83
13	49	85
15	51	87
17	53	89
19	55	91
21	57	93
23	59	95
25	61	97
27	63	99
29	65	101
31	67	103
33	69	105
35	71	107

2

64	82	100
65	83	101
66	84	102
67	85	103
68	86	104
69	87	105
70	88	106
71	89	107
72	90	
73	91	
74	92	
75	93	
76	94	
77	95	
78	96	
79	97	
80	98	
81	99	

3

4	38	76
5	39	77
6	44	78
7	45	79
12	46	84
13	47	85
14	52	86
15	53	87
20	54	92
21	55	93
22	60	94
23	61	95
28	62	100
29	63	101
30	68	102
31	69	103
36	70	
37	71	

4

8	42	76
9	43	77
10	44	78
11	45	79
12	46	88
13	47	89
14	56	90
15	57	91
24	58	92
25	59	93
26	60	94
27	61	95
28	62	104
29	63	105
30	72	106
31	73	107
40	74	
41	75	

5

32	49	98
33	50	99
34	51	100
35	52	101
36	53	102
37	54	103
38	55	104
39	56	105
40	57	106
41	58	107
42	59	
43	60	
44	61	
45	62	
46	63	
47	96	
48	97	

6

16	49	82
17	50	83
18	51	84
19	52	85
20	53	86
21	54	87
22	55	88
23	56	89
24	57	90
25	58	91
26	59	92
27	60	93
28	61	94
29	62	95
30	63	
31	80	
48	81	

7

Ejemplo: La tía tiene 39 años. En efecto, el 39 aparece en las tablas 1, 2, 4, 6. Sumando el primer número en alto a la izquierda de las tablas: 2 + 1 + 4 + 32 = ¡39!

CARTON AL LAZO

En la vida pueden pasar las cosas más inesperadas, como tener que transportar una hoja de cartón tan ancha y tan larga que no sabéis como llevarla.
Bien, el Pato Donald os aconseja que cojáis una cuerda fuerte que mida el doble de la largura de vuestro cartón y que la anudéis. Agarrad las dos cuerdas y pasad las extremidades a los ángulos del cartón.



LOS GRANDES SALTADORES

Aquí, expresado en metros, están descritas las máximas alturas que algunos mamíferos pueden alcanzar saltando:

antílope	1,50 m.
ardilla	0 90 "
canguro	2,70 "
coyote	1,20 "
impala	2,50 "
puma	3,10 "
ratón-canguro (jerbo)	0,45 "

LOS GRANDES CORREDORES

Existen animales que pueden alcanzar sorprendente velocidad en pequeños recorridos:

cebra	65/70 km./h.
elefante	40 "
gacela	80 "
guepardo	104/110 "
jirafa	50 "
liebre	55/77 "
león	80 "
lobo	45 "
rinoceronte	45 "

LOS GRANDES VOLADORES

Velocidades aproximadas de algunos pájaros:

águila dorada	160 km./h.
búho	65 km./h.
colibrí	110 "
estornino	80 "
gaviota	60 "
grajo azul	30 "
halcón peregrino	160 "
oca del canadá	110 "



DISCURSOS SOBRE DISCOS

Antiguamente los discos se usaban sólo en las competiciones deportivas. Después, alguien pensó en sonorizarlos, dando vida así al disco verdadero. Fue un americano de origen alemán, Emil Berliner, quien lo comercializó juntamente con una máquina llamada gramófono. Dejemos a un lado la historia y hablemos del mantenimiento de los mismos.

1.º Deben guardarse en fundas, para protegerlos del polvo que se deposita en los surcos y que produce un fastidioso ruido durante la audición.

2.º Hay que colocarlos "de pie" y uno al lado de otro, como los libros en



una biblioteca. Jamás ponerlos en pila.
3.º Hay que manejarlos cogiéndolos por las extremidades, para evitar depositar el sudor de las manos en su superficie.
4.º Para limpiarlos es necesario usar unas gamuzas especiales que hay que pasar siguiendo la dirección de los surcos. No hay que usar jamás trapos o paños en general, puesto que éstos producen una descarga de electricidad *estática* que, durante su utilización, pueden dar lugar a unos característicos ruidos.
5.º Cuando no se usa el tocadiscos, es necesario bloquear el brazo del pick-up con el gancho. La punta, tiene que estar protegida por una funda y debe limpiarse de vez en cuando con un cepillo muy blando.
6.º Ultima recomendación: Vuestra distracción no tiene que ser el tormento de otros. Por lo tanto, os aconsejamos que tengáis el volumen a un nivel razonable, para no fastidiar los oídos de los demás. Recordad que otros vecinos trabajan o están enfermos, mientras vosotros os estáis divirtiendo.

CONOCED EL AUTOMOVIL

El automóvil es el medio de locomoción que sirve para moverse y no para atropellar a los peatones (ésto hay que evitarlo, puesto que uno puede terminar en la cárcel). Para tener un automóvil es necesario sobre todo comprarlo; ésto es muy fácil, basta con firmar las letras. Una vez comprado el automóvil, para conducirlo es necesario un carnet que se obtiene haciendo un examen en el cual el alumno tendrá que demostrar el conocimiento de la parte teórica que continuamente pondrá en práctica. Obtenido dicho carnet, y antes de conducir el vehículo, es necesario hacerse una idea de las calles de la ciudad, para conocer las de doble circulación, las de sentido único y aquellas en las que está prohibido circular. Hecho ésto, el auto-





movilista puede introducirse en el tráfico y muy pronto se dará cuenta de que para ir de un sitio a otro emplea tres veces más tiempo que yendo a pie. Una vez que llegue a su destino, tiene que buscar un sitio para dejar el coche y éste casi siempre lo encuentra a un par de kilómetros de distancia.

El automóvil se compone de dos partes principales: el interior y el exterior. El *interior* contiene la rueda de repuesto y el motor. Para hacer funcionar el motor es necesaria la gasolina, que se compra en las estaciones de servicio cuando no están de huelga y esto pasa siempre cuando uno tiene que hacer un viaje. En este caso se aconseja usar el tren o el avión. El *exterior* se llama también carrocería y contiene dos parachoques. Estos sirven para pegar etiquetas adhesivas en las que se leen: "no te acerques, que pincho", "Atención, coche infernal", "¡Es peligroso adelantarme!" y otras frases parecidas. Todo coche posee dos matrículas iguales (una en la parte de delante y otra en la de atrás). Estas matrículas llevan las iniciales de la provincia y un número progresivo. También hay *matrículas internacionales*, cuyas iniciales indican la nación a

la que pertenece el coche. *Matrículas especiales* y *matrículas muy especiales...* y famosas.

MATRICULAS INTERNACIONALES

A = Austria
AND = Andorra
AUS = Australia
B = Bélgica
BG = Bulgaria
BR = Brasil
BUR = Birmania
C = Cuba
CDN = Canadá
CH = Suiza
CL = Ceilán
CO = Colombia
CS = Checoslovaquia
CY = Chipre
D = Alemania
DK = Dinamarca
DZ = Argelia
E = España
EIR = Irlanda
ET = Egipto
F = Francia
FL = Liechtenstein
GB = Gran Bretaña e Irlanda del Norte
GBZ = Gibraltar
GH = Ghana
GLA = Guatemala
GR = Grecia
H = Hungría
I = Italia
IL = Israel
IND = India
IR = Irán
IRQ = Irak
IS = Islandia
J = Japón
JOR = Jordania
L = Luxemburgo
RL = Líbano
M = Marruecos
MC = Mónaco
MEX = México
N = Noruega
NIC = Nicaragua
NL = Holanda
NZ = Nueva Zelanda
P = Portugal
PA = Panamá
PAK = Pakistán
PE = Perú
PI = Filipinas
PL = Polonia
PY = Paraguay
R = Rumania
RA = Argentina
RC = Formosa
RCH = Chile
RH = Haití
RI = Indonesia
RIM = Mauritania
RSM = San Marino
S = Suecia
SCV = Cdad. del Vaticano
SF = Finlandia
SGP = Singapur
SU = U.R.S.S.
SYR = Siria
T = Tailandia
TN = Túnez

TR = Turquía
U = Uruguay
USA = Estados Unidos
WAN = Nigeria
YU = Yugoslavia
YV = Venezuela
ZA = Unión Sudafric.

MATRICULAS ESPECIALES

CD = Cuerpo Diplomático
CC = Cuerpo consular
ET = Ejército de Tierra
EA = Ejército del Aire
FN = Fuerzas Navales
SP = Servicio Público
TIR = Transportes de ruta internacionales

MATRICULAS MUY ESPECIALES

Mickey	= MIC
Donald	= DON
Tío Gilito	= $ $ $
Goofy	= GOF
Minnie	= MIN
Pluto	= PLU

DEL SOL A LA SAL

El cloruro de sodio, que en lenguaje vulgar es la sal de cocina, contiene 1,80 % de agua y ésto basta para explicar su origen. En efecto, la mayor parte de la sal se obtiene del agua del mar.
Si pasáis las vacaciones en alguna playa podéis intentar obtener un poco de sal con el sistema adoptado en las "salinas" gaditanas.
Coged una palangana, llenadla hasta la mitad de agua de mar y dejadla al sol hasta que se evapore. La operación es lenta, pero poco a poco mientras se va efectuando, veréis los cristales de sal depositados en los bordes. Cuando se evapore por completo, retirar vuestro pedacito de sal y dejadlo "secar" al sol por algún tiempo.
En realidad, muchachos, el sistema más económico para tener sal es... el de dar un salto a la tienda de comestibles. Pero el sistema de la palangana es más divertido.

¡PISTA!

Pista, sí, pero con cuidado, muchachos. Es muy bonito lanzarse a lo largo de las pistas nevadas pero es necesario tener presente siempre que la pista es de todos, también de los esquiadores novatos. Por eso el joven excursionista ejemplar de-

be tener en cuenta las eventuales inexperiencias... de los otros y de él. Y, para moverse a su aire durante las excursiones de esquí, deberá conocer las señales internacionales que se difunden en todas las localidades de montaña. Aquí están:


PISTA DIFICIL


PISTA CERRADA


PISTA MEDIA


PUESTO DE SOCORRO

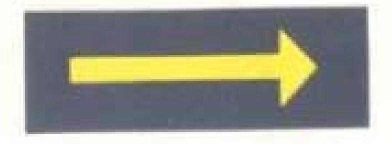

PISTA FACIL


CUARTO DE SOCORRO


PISTA MUY FACIL


TELEFONO


ATENCION PELIGRO



VOCABULARIO ¡UGH!

Fumemos la Pipa de la Paz y charlemos un poco a lo indio... ¡Alto! Primero debéis aprender el vocabulario de los "gestos", por medio del cual las numerosas y distintas tribus pieles-rojas conseguían comunicarse y entenderse entre ellos aunque utilizaban lenguajes distintos.

YO

TU

HOMBRE

TODOS

COMBATIR

VER

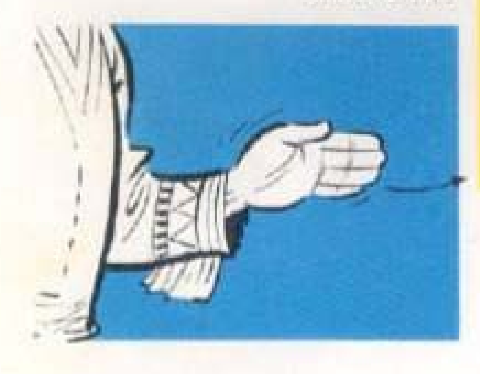
MIEDOSO





ESCUCHAR

ANDAR





CABALLO

PAJARO





FUEGO

INDIO



BISONTE

DORMIR





LOBO



TRABAJAR





BUENO

EL MEJOR MODO PARA CONSERVAR LAS FLORES CORTADAS



... Sí, de acuerdo, mejor sería no cortarlas. Pero ésto tampoco es bueno; quitando a la planta una flor abierta, ofrecemos a la planta madre la posibilidad de fortalecerse y dar vida a nuevas flores. En todo caso, hablando de flores cortadas, éste es el método más sencillo para alargar su curación.

a) Poniendo en el agua un trocito de carbón dulce, o una aspirina, o una cucharadita de sal o de azúcar.
b) Apenas las flores empiezan a ajarse, se ponen a refrescar por una hora en agua tibia.
c) Cambiar el agua todas las mañanas, acortando un centímetro el tallo de las flores.
d) Por la noche, sin quitar las flores del jarrón, envolver todo el ramo en una gran hoja de papel de periódico.
e) Para mantenerlas frescas durante un viaje, envolverlas en una hoja de papel y meter el ramo en una caja de cartón.

¡TODOS A BORDO!

Si se os ocurre hacer un viaje por mar, tendréis curiosidad por conocer el significado de algunos de los principales términos referentes al barco y a sus partes.

BABOR: Lado izquierdo del barco, mirando hacia la proa y de espaldas a la popa.

BALANCEO: Es el movimiento que efectúa el barco a causa de las olas. Se eleva y se hunde alternativamente.

BALANCEO LATERAL: Es el movimiento de oscilación provocado por las olas cuando el barco está parado.

BODEGA: Parte interior del barco donde se coloca el cargamento.

COSTADO: Es la pared lateral del barco, que va desde la línea de flotación al borde superior del buque.

ESCOTILLA: Abertura rectangular que se encuentra sobre el puente de los barcos para poder bajar al interior.

ESTRIBOR: Lado derecho del barco, mirando hacia la proa y de espaldas a la popa.

GAMBUZA: Lugar donde se guardan los víveres...

LINEA DE FLOTACION: Línea que separa la parte sumergida del casco de la parte que se encuentra fuera del agua, cuando el barco está a plena carga. A la parte del casco que se encuentra sumergida se le denomina, carena.

MANGUEROTES: Gruesos tubos metálicos que sirven para ventilar la parte interior del barco.

MANIOBRA: Son cuerdas pertenecientes a los mástiles. Algunas se usan para fijar el pendón y otras para subirlos y bajarlos según la dirección del viento y de la dirección que se quiera llevar.

NUDO: Es la relación espacio-tiempo que equivale al espacio de una milla marina por hora y sirve

para indicar la velocidad de un barco. Se puede decir por lo tanto que un barco que hace 20 nudos hace 20 millas por hora. Es un error decir 20 nudos por hora.

POPA: La parte posterior del barco donde se encuentra la pala del timón y la bandera.

PORTALON: Abertura practicada en el casco del navío y a la cual se adaptan las escaleras o pasarelas que permiten a los pasajeros y la tripulación, cuando el barco está anclado o en puerto, subir al mismo o descender a tierra firme.

PORTILLO: Es una construcción de cristal, situada sobre la cubierta, que puede levantarse automáticamente y sirve para que entre el aire y la luz.

PROA: La parte anterior del barco, que durante la navegación corta el agua.

PUENTE DE MANDO: Es el lugar desde el cual el comandante da las órdenes.

PUENTES: Hay un puente superior que está descubierto y se llama cubierta, y otro interior que comprende todas las divisiones interiores del barco.

SENTINA: Es la parte más profunda del interior del buque, en la que se recogen las aguas que se filtran del exterior, las aguas residuales de los lavados del barco y las pérdidas de aceites y grasas lubrificantes.

LA SALUD EN LA COCINA

La dietética tiene gran importancia, no sólo para el atleta con el fin de mantenerse "en forma", sino también para los que no practican el deporte y con una alimentación adecuada tienen que trabajar, estudiar y jugar en las mejores condiciones. Las tablas que a continuación os presentamos indican las calorías y vitaminas que contienen los principales alimentos.



NECESIDADES DIARIAS DE CALORIAS EN RELACION CON LA EDAD

EDAD	CALORIAS
Niño de 2 años	1.000
Niño de 6 años	1.400
Chico de 10 años	2.000
Chico de 15 años	3.200
Joven de 20 años	3.500
Hombre	3.000
Mujer	2.200
Persona anciana (65/70)	2.000-2.500
Más de 70 años	1.800-2.200

TABLA SINOPTICA DE LAS VITAMINAS

VITAMINAS	DONDE SE ENCUENTRAN	PROPIEDADES
VITAMINA A	Aceite de hígado de bacalao - Mantequilla - Queso - Legumbres	Favorece el crecimiento - Protege las mucosas
VITAMINA B 1	Germen de arroz y de trigo Hígado - Levadura - Legumbres	Facilita la asimilación de grasas y azúcares - Protege el sistema nervioso
VITAMINA B 2	Hígado - Riñón - Huevos - Levaduras	Favorece la respiración de las células
VITAMINA B 6	Leches - Carnes y Levaduras - Germen de trigo	Favorece el cambio de las proteínas
VITAMINA B 12	Hígado - Riñón - Corazón y Mariscos	Favorece el crecimiento y la formación de la sangre - Protege los nervios y la mucosa
VITAMINA B C	Todas las carnes y todos los vegetales	Favorece la formación de proteínas
VITAMINA P P	Hígado - Riñón - Carne magra - Levadura	Favorece la asimilación del azúcar y de las grasas
VITAMINA H	Carnes y vegetales	Favorece la renovación de las proteínas
ACIDO PANTOTEICO	Todos los alimentos	Favorece la actividad de las células y es antiinfeccioso
VITAMINA C	Frutas - Pimientos - Verduras	Favorece la respiración celular estimula las glándulas suprarenales y protege los vasos sanguíneos
VITAMINA D	Aceite de hígado de bacalao - Se forma en la piel expuesta a los rayos solares	Fija el calcio y el fósforo en los huesos
VITAMINA E	Legumbres finas - Aceites vegetales	Favorece el trabajo de las células
VITAMINA K	Verduras - Aceite vegetal	Favorece la coagulación de la sangre

VALORES CALORIFICOS POR CADA 100 GRAMOS DE ALIMENTO

PAN Y PASTAS	CALORIAS
Pan	263
Pastas	377
Flautas	373
Tostadas	411
Arroz	362
CARNES	
Buey	218
Vaca	94
Pollo	200
Gallina	302
Pato	145
Conejo	179
Jamón crudo	502
Jamón cocido	422
Salchichón	472
Mortadela	367
Salchichas	342
Callos	78
PESCADOS	
Bacalao	107
Lamprea	106
Merluza	74
Dorada	82
Salmón	143
Sardina	115
Lenguado	84
Atún	198
Salmonete	113
Trucha	88
LEGUMBRES	
Acelgas	27
Alcachofas	27
Coliflor	25
Judías verdes	35
Berenjenas	24
Patatas	83
Espinacas	20
Calabacinas	18
LECHE Y DERIVADOS	
Leche de vaca	65
Gorgonzola	355
Gruyère	385
Parmesan	339
Camembert	389
Queso de ovejas	402
Queso de cabra	362
Queso blanco	375
FRUTAS	
Albaricoques	51
Naranjas	45
Cerezas	61
Mandarinas	44
Manzanas	58
Melón	20
Nueces	646
Peras	63
Melocotones	46
Uva	66
CONDIMENTOS - HUEVOS	
Mantequilla	716
Manteca	775
Aceite de oliva	891
Huevo (uno)	81
LEGUMBRES SECAS	
Alubias	338
Lentejas	337
Guisantes secos	98
Garbanzos	320

PARA EL QUE VIAJE AL EXTRANJERO



La finalidad de este manual es la de ayudaros a comunicaros con personas de otros países que, naturalmente, hablan idiomas distintos. No pretendemos enseñaros a descifrar jeroglíficos egipcios o el misterioso "Tifinar" de los Tuaregh. Nos contentaremos con poneros en condiciones de que os entendáis, al viajar por otra nación, cuando necesitéis alguna cosa o determinada información.

Así evitaréis desagradables incidentes como le pasó a Donald una noche en un restaurante de París. Pidió en inglés un plato de pescado (fish) y le sirvieron un plato lleno de fichas de juego (fiches).

Os adjuntamos un pequeño diccionario en cuatro lenguas que os permitirá viajar por todo el mundo y quizá también a la Luna, donde hasta ahora sólo se ha oído hablar el idioma inglés.

ESPAÑOL	FRANCES	ITALIANO	INGLES	ALEMAN
ATENSE LOS CINTURONES				
Avión	Avion	Aereo	Plane	Flugzeug
Aeropuerto	Aéroport	Aeroporto	Airport	Flughafen
Billete	Billet	Biglietto	Ticket	Flugkarte
Empalme, Enlace	Correspondance	Coincidenza	Connection	Anschluss
Despegar	Décoller	Decollare	To take-off	Abfliegen
Horario	Horaire	Orario	Time table	Flugplan
Escala	Escale	Scalo	Landing	Landung
SEÑORES VIAJEROS ¡AL TREN!				
Ida	Aller	Andata	Single ticket	Hinfahrt
Equipaje	Bagages	Bagagli	Luggage	Gepäck
Billete	Billet	Biglietto	Ticket	Fahrkarte
Billete de ida y vuelta	Billet d'aller et retour	Biglietto d'andata e ritorno	Return ticket	Rückfahrkarte
Vía	Voie	Binario	Track	Geleise
Cambiar	Changer	Cambiare	To change	Wechseln

ESPAÑOL	FRANCES	ITALIANO	INGLES	ALEMAN
Consigna	Consigne	Deposito (bagagli)	Luggage room	Gepäckaufbewahrung
Maletero	Porteur	Facchino	Porter	Gepäckträger
Ferrocarril	Chemin de fer	Ferrovia	Railway	Bahn
Retrete	Toilette	Gabinetto	Toilet	Toilette
Información	Renseignements	Informazione	Information	Auskunft
Horario	Indicateur	Orario (da consultare)	Time table	Fahrplan
Andén	Quai	Marciapiede (di stazione)	Platform	Bahnsteig

LLEGADA A DESTINO

Agua	Eau	Acqua	Water	Wasser
Ascensor	Ascenseur	Ascensore	Elevator	Fahrstuhl
Toalla	Essuie-mains	Asciugamano	Towel	Handtuch
Baño	Salle de bain	Bagno	Bathroom	Badezimmer
Habitación	Chambre	Camera	Room	Zimmer
Habitación con baño	Chambre avec salle de bain	Camera con bagno	Room with bathroom	Zimmer mit Bad
Camarera	Femme de chambre	Cameriera	Chambermaid	Zimmermädchen

ESPAÑOL	FRANCES	ITALIANO	INGLES	ALEMAN
Manta	Couverture	Coperta	Blanket	Decke
Almohada	Oreiller	Guanciale	Pillow	Kopfkissen
Lavar	Laver	Lavare	To wash	Waschen
Sábana	Drap	Lenzuolo	Sheet	Bettlaken
Cama	Lit	Letto	Bed	Bett
Propina	Pourboire	Mancia	Tip	Trinkgeld
Piso	Etage	Piano	Floor	Stockwerk
Portero	Portier	Portiere	Concierge	Portier
Calefacción	Chauffage	Riscaldamento	Heating	Heizung

DIGA... DIGA...

¿Con quién hablo?	¿Qui est à l'appareil?	Con chi parlo?	Who is speaking, please?	Wer Spricht?
Deseo hablar con...	Je voudrais parler à...	Desidero parlare con...	Please may I speak to...	Ich möchte mit... sprechen
Guía telefónica	Annuaire du téléphone	Elenco telefonico	Telephone directory	Telephonbuch
¡Diga!	¡Allô!	Pronto!	Hallo!	Hallo!
Teléfono público	Téléphone public	Telefono pubblico	Public telephone	Öffentliche Fernsprechstelle

ESPAÑOL	FRANCES	ITALIANO	INGLES	ALEMAN
UNA VUELTA POR LA CIUDAD				
A la derecha	A droite	A destra	On the right	Rechts
A la izquierda	A gauche	A sinistra	On the left	Links
Autobús	Autobus	Autobus	Bus	Autobus
Casa	Maison	Casa	House	Haus
Castillo	Château	Castello	Castle	Schloss
Catedral	Cathédrale	Cattedrale	Cathedral	Dom
Iglesia	Eglise	Chiesa	Church	Kirche
¿Dónde está?	¿Où est-il?	Dov'è?	Where is it?	Wo ist es?
Parada	Arrêt	Fermata	Stop	Haltestelle
Excursión por la ciudad	Tour de la ville	Giro della città	Tour of the town	Stadtrundfahrt
Exposición	Exposition	Mostra	Exhibition	Ausstellung
Tienda	Magasin	Negozio	Store	Kaufhaus
Puente	Pont	Ponte	Bridge	Brücke
Puerto	Port	Porto	Harbour	Hafen
Próxima parada	Prochain arrêt	Prossima fermata	Next stop	Nächste Haltestelle
Carretera	Route	Strada	Road	Strasse
Calle	Rue	Via	Street	Strasse

ESPAÑOL	FRANCES	ITALIANO	INGLES	ALEMAN
EN LA PLAYA: ¡TODOS AL AGUA!				
Barca	Barque	Barca	Boat	Boot
Cabina	Cabine de bains	Cabina	Bathing-hut	Kabine
Traje de baño	Maillot de bain	Costume da bagno	Bathing-suit	Badeanzug
Crucero	Croisière	Crociera	Cruise	Kreuzfahrt
Excursión	Excursion	Gita	Trip	Ausflug
Embarcadero	Débarcadère	Imbarcadero	Embarking	Einschiffungsort
Isla	Ile	Isola	Isle	Insel
Lago	Lac	Lago	Lake	See
Sombrilla	Parasol	Ombrellone	Beach-umbrella	Sonnenschirm
Ola	Vague	Onda	Wave	Welle
Mar	Mer	Mare	Sea	Meer
Pez	Poisson	Pesce	Fish	Fisch
Orilla	Rivage	Riva	Shore	Ufer
Tumbona	Chaise longue	Sdraio	Deck-chair	Liegestuhl
Playa	Plage	Spiaggia	Beach	Strand
Barco de vapor	Bateau à vapeur	Vaporetto	Steam-boat	Dampfer

ESPAÑOL	FRANCES	ITALIANO	INGLES	ALEMAN
¡LA COMIDA ESTA SERVIDA!				
Entremeses	Hors-d'œuvre	Antipasto	Hors-d'œuvre	Vorspeise
Asado	Rôti	Arrosto	Roast	Braten
Vaso	Verre	Bicchiere	Glass	Glas
Bistec	Bifteck	Bistecca	Beefsteak	Beefsteak
Botella	Bouteille	Bottiglia	Bottle	Flasche
Caldo	Bouillon	Brodo	Broth	Brühe
Carne	Viande	Carne	Meat	Fleisch
Cuchillo	Couteau	Coltello	Knife	Messer
Cuchara	Cuillère	Cucchiaio	Spoon	Löffel
Tenedor	Fourchette	Forchetta	Fork	Gabel
Queso	Fromage	Formaggio	Cheese	Käse
Fruta	Fruits	Frutta	Fruit	Obst
Sopa	Soupe, potage	Minestra	Soup	Suppe
Pan	Pain	Pane	Bread	Brot
Plato	Assiette	Piatto	Dish	Teller
Servilleta	Serviette	Tovagliolo	Napkin	Serviette
Huevo	Œuff	Uovo	Egg	Ei

ESPAÑOL	FRANCES	ITALIANO	INGLES	ALEMAN
VISITA A LA PASTELERIA				
Naranjada	Orangeade	Aranciata	Orange juice	Orangenlimonade
Bizcocho	Biscuit	Biscotto	Biscuit	Zwieback
Camarero	Garçon monsieur	Cameriere	Waiter	Kellner, Ober
Helado	Glace	Gelato	Ice-cream	Eis
Hielo	Glace	Ghiaccio	Ice	Eis
Leche	Lait	Latte	Milk	Milch
Limonada	Citronnade	Limonata	Lemonade	Zitronenlimonade
Tarta	Tarte	Torta	Cake	Torte
Azùcar	Sucre	Zucchero	Sugar	Zucker
CARTA A UN AMIGO				
Tarjeta postal	Carte postale	Cartolina postale	Postcard	Postkarte
Buzón	Boite aux letres	Cassetta (delle lettere)	Mail box	Briefkasten
Sello	Timbre	Francobollo	Stamp	Briefmarke
Echar en correos	Mettre à la boite	Impostare	To mail	Einwerfen
Carta	Lettre	Lettera	Letter	Brief
Por vía aérea	Par avion	Per via aerea	By airmail	Per Luftpost

LA DANZA DE LA SERPIENTE

Para los pieles rojas —como para todos los pueblos de la tierra— la danza no era solamente un modo de divertirse, sino que era un verdadero y propio ritual religioso que obedecía a normas rigurosas y tenía fines muy precisos. Danzaban antes de la batalla, para invocar la victoria, y danzaban después de la batalla para celebrar la victoria. Danzaban para saludar el retorno de la buena estación portadora de cosechas para los hombres y de hierba para los bisontes. Danzaban para festejar a los adolescentes que se convertían en adultos o para celebrar un matrimonio o para saludar al que abandonaba la vida para volar hacia los verdes pastos del cielo.

Algunas danzas eran relativamente breves. Otras eran interminables: duraban días y días hasta que los danzantes se agotaban. Una de las más importantes era la "Danza de la Serpiente" con la que los indios Hopi y los de otras tribus del suroeste invocaban la lluvia.

Si vosotros queréis danzarla —como diversión, se entiende— debéis reuniros por lo menos un grupo de seis participantes de los que el primero será el "guía". El guía indicará el comienzo, con el paso de "punta de pie y talón". Después describirá un gran círculo, seguido por los otros que se balancearán hacia el interior y el exterior. Del círculo se pasará a la figura del 8, siempre con movimientos rítmicos. De vez en cuando, el guía cambiará el paso (igual que se hace en nuestras marchas gimnásticas), y, a un fuerte golpe de tambor, también los danzantes cambiarán de paso: unas veces inclinándose hacia el suelo, otras levantando la cabeza al cielo, simbolizando con este movimiento la mutua petición que la tierra seca pide al Gran Espíritu. Esta danza





tan sugestiva empieza y sigue con el sonido de tambores y termina en el momento en que los danzantes se vuelven hacia los espectadores, quedándose inmóviles con el último sonido del tambor.

DIME COMO DUERMES...

¿Sabes que es posible adivinar cuál es vuestro carácter, observando la posición que habitualmente mantenéis cuando dormís? ¡Caramba, como si no fuera bastante con ser controlados, ojeados y observados cuando estamos despiertos! ¡Hasta de noche nos controlan! Así es. De este examen resulta que:

El que duerme *con un dedo en la boca* (o con el borde de la sábana entre los labios) demuestra tener necesidad de protección como en los años de la infancia.

Con la boca protegida por una mano: Conciencia de la propia fragilidad. Temor de no saber superar los obstáculos, temperamento de un cierto optimismo.



Sobre un lado: Es la posición de la persona normal, segura de sí, activa, que busca en el sueño restaurador una "recarga" de las energías consumidas durante el día.

Con la cabeza bajo la almohada: Timidez, miedo de asumir pesadas responsabilidades. Deseo de acabar grandes cosas, sofocado por el temor de no conseguirlo en el intento.

Sobre la espalda, con los brazos extendidos a lo largo de los lados: Carácter sereno, amante de la justicia y de la sinceridad, rico en iniciativas, capaz de asumir siempre y por todas partes la propia responsabilidad.

Sobre la espalda, con las manos recogidas sobre el pecho: Carácter cerrado, incapaz de tener amistades y de sinceras confidencias. Poca confianza en sí mismo y por consiguiente necesita obtener la aprobación de los otros.

Con la cama ordenada, las mantas bien estiradas: Miedo del juicio ajeno, deseo de pasar desapercibido y no obstante de carácter generoso, altruista hasta el sacrificio.

Con la cama en desorden, las sábanas enroscadas entre los brazos: Espíritu artístico, anticonformista, abierto. Capacidad de sacrificarse por un ideal.

En fin, veamos cómo duermen los "héroes" de la banda Disney:

Tío Gilito: Colchón embutido de billetes de banco, dosel laminado en oro, mesilla en forma de caja fuerte, cuatro cañones alrededor de su cama. Inútil decir que, cuando la banda de los golfos Apandadores está en la cárcel, Gilito duerme entre cuatro cojines.

Donald: Sueño agitado por pesadillas y por fantasmas de acreedores durante la noche; durante el día, sueño molestado por el alboroto de los sobrinos o por la voz imperiosa de tío Gilito que viene a ordenarle un trabajo. ¡Pero qué fea es la vida!

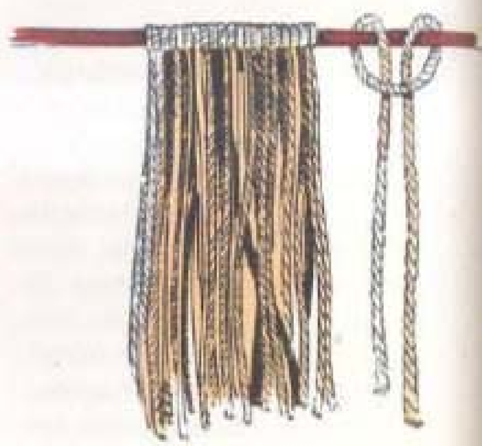
Goofy: Se ha dado cuenta de que los pies sobresalen de la cama. Por eso no consigue dormir, atormentado siempre por este

serio problema: alargar la cama o cortarse los pies. *Mickey:* Duerme al lado de Pluto y Pluto duerme al lado de Mickey. Naturalmente uno está en la cama y el otro sobre la alfombra. Una vez probaron a cambiarse de sitio, pero Pluto no quedó muy satisfecho porque tenía nostalgia de las pulgas de la alfombra.



ANILLOS PARA LOS TOBILLOS

Durante las ceremonias, los Pieles Rojas se adornaban desde la cabeza a los pies con diademas, collares, tatuajes, cinturones, brazaletes y anillos para los tobillos. Estos últimos los confeccionaban con pelo de bisonte o de angora, pero vosotros —cuando queráis jugar a los indios— podéis utilizar



cordones de colores. Cortad los cordones a una largura de 25 cm. y fijadlos con un nudo a una tira de cuero o a un cordón para zapatos, como se indica claramente en el dibujo. Una guarnición completa deberá constar de dos o tres vueltas de hilo que no deberán tocar nunca en el suelo.

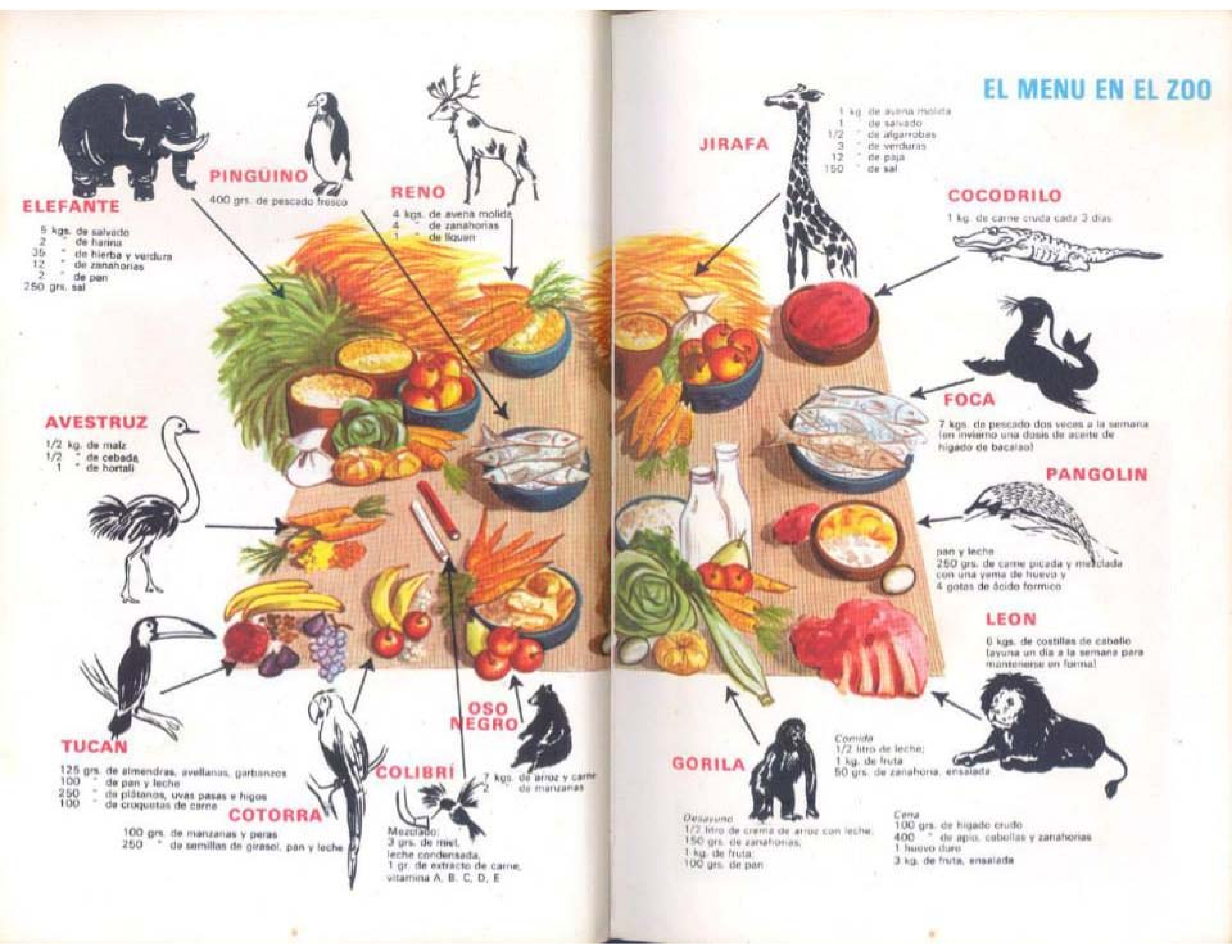
LO QUE COMEN LOS ANIMALES

¿Qué comen los animales? Depende, muchachos. Por ejemplo,



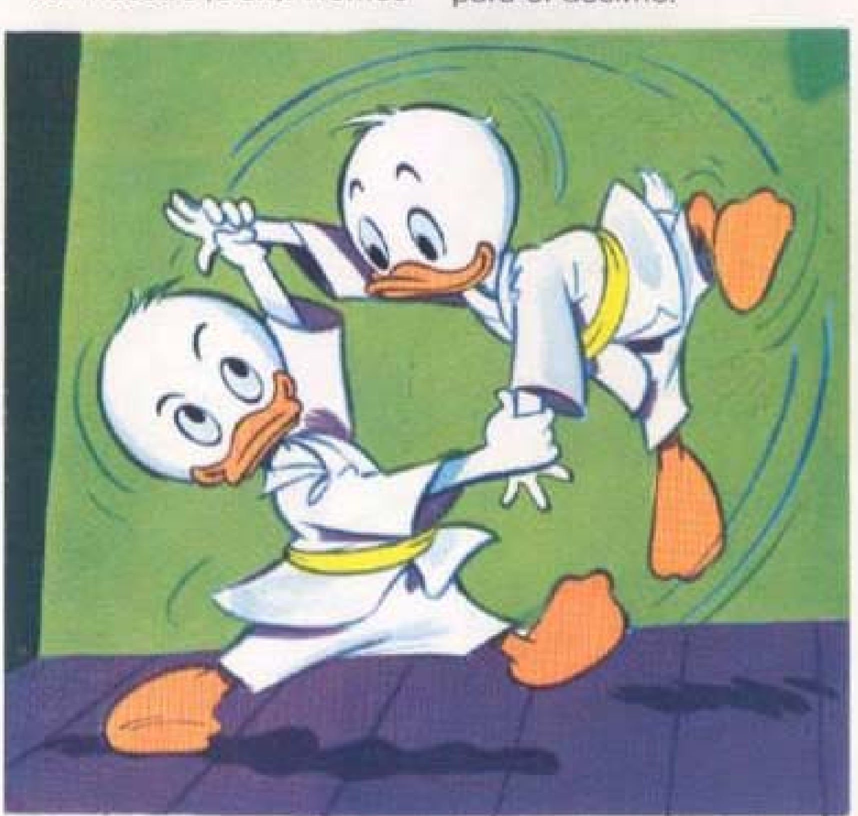
para los tigres y los tiburones una buena cadera de explorador constituye una exquisita golosina. En cambio, para los elefantes y jirafas, una cadera de explorador no representa atractivo gastronómico. Esto se debe al hecho de que hay animales carnívoros que se alimentan exclusivamente de carne; otros son herbívoros y comen solamente frutas y verduras, otros son omnívoros, es decir que comen todo lo que se les pone a tiro, por ejemplo: un explorador con ensalada y patatas fritas. Después hay una categoría de animales muy desgraciada que en tiempo de escasez no encuentran nada que comer y no nos queda más que compadecerles y ayudarlos si nos es posible. Imaginemos ahora que os regalan un rinoceronte, una ballena o un gorila. ¡Buen lío para vosotros si no sabéis cómo nutrirles! Pero nosotros, os detallamos los alimentos preferidos por estos animales vivientes sobre la faz de la tierra.

EL MENU EN EL ZOO



EL NOBLE ARTE

Para quien no lo sepa, el judo es esencialmente un instrumento de defensa. Inscribirse en un curso no es difícil (en casi todas las ciudades hay por lo menos una escuela). Menos fácil es aprender. Se requieren por lo menos cuatro años de práctica para superar los cinco grados que distinguen al alumno *(Kyu)*, del maestro *(Dan)*. Hemos dicho "grados" pero deberíamos haber dicho "cinturones". Son los siguientes: cinturón amarillo para el alumno de primer grado, naranja para el segundo, verde para el tercero, azul para el cuarto, marrón para el quinto. Para los maestros son: cinturón negro de primero a cuarto grado; blanco del quinto al noveno y rosa para el décimo.





SELLOS VERTIGINOSOS

Vamos a hacer una breve historia del sello, este pequeño trozo de papel de colores que cuenta —entre sus antepasados— con ejemplares rarísimos cuyo valor alcanza cifras que darían vértigo al tío Gilito.

El sello se introdujo por primera vez en Inglaterra en 1840 después de la reforma postal propuesta por Rowland Hill. En Italia, los primeros sellos se emitieron en Toscana en 1860 y en Lombardo-Veneto. En España, la primera emisión de sellos se efectuó el mes de Enero de 1850 por Real Decreto del 25 de Octubre de 1849.

Al principio los sellos se estampaban sobre hojas de papel sin dentadura por lo que era necesario separarlos por medio de tijeras. La dentadura aparece por primera vez en 1847 gracias a una máquina inventada por el ingeniero irlandés Henry Archer.

Veamos ahora ejemplares curiosos:

El primer sello con el dorso engomado: el *Penny Black* inglés (1840).

El sello más codiciado: el *One-Penny Magenta* de la Guayana Británica (1856) cuyo valor supera hoy los seis millones y medio de pesetas.

El primer sello no rectangular: el "Triángulo" del Cabo de Buena Esperanza (1853).

El primer "error" aparece sobre el *Two-Pence* de la Isla Mauricio (1848), sobre el que se imprimió la palabra *penoe* en lugar de *pence*.

El sello más bonito, a juicio de los coleccionistas: el *"Trans-Mississippi"* de un dólar, emitido por los Estados Unidos en 1898. Se le considera como uno de los más antiguos sellos conmemorativos.

El primer sello de correo aéreo: el *"Falconiere"* de Terranova, sobre el que se lee "First Trans-Atlantic Air Post-April 1919."

Con el sello nacieron los "coleccionistas" y, mejor dicho, las coleccionistas, como resulta de un anuncio económico aparecido en el "Times" de Londres en 1841. En dicho artículo se lee que "una joven señora, deseando empapelar las paredes de su salón con sellos usados, ha conseguido reunir 16.000 gracias a la ayuda de amigos, pero siendo este número insuficiente, ruega a todas las personas gentiles le ayuden en este caprichoso proyecto, enviándole los ejemplares que tengan en su posesión"...

Según la historia, la joven señora se llamaba Butt y era la mujer de un guantero.

Su ejemplo fue seguido por otras señoras, tanto, que en 1842 en un artículo del "Punch" se deploraba la "manía de las *ladies* inglesas de coleccionar cabezas de reina..." (con clara alusión a la cabeza de la Reina Victoria, que aparecía sobre los sellos de un penique).

Al paso de los años, esta "manía" ha golpeado un poco a todos, dando lugar a colecciones fabulosas, como la del austríaco Philippe La Renotière Von Ferrari, vendida en 1917 por 26 millones de francos (= a 325 millones de pesetas).

Si vosotros sois coleccionistas, os aconsejamos que sigáis estas instrucciones:

1.º Cortar del sobre el trozo de papel sobre el que está pegado el sello.

2.º Sumergirlo en agua durante unos 10 minutos.

3.º Despegarlo delicadamente del papel y dejadlo secar sobre un papel secante con la "cara" hacia abajo.

Todas las operaciones deben realizarse con pinzas. No se debe manejar con las manos, pues se estropearía la dentadura.

Terminamos diciendo que nos alegraría que pudieraís reunir una colección como la del susodicho Philippe La Renotière. Pero también queremos añadir que se puede hacer una bonita colección "fantasía", conservando los que veáis llegar a casa pegados en las cartas de papá.

EL CRISTAL CANTA

¿No os ha ocurrido alguna vez que se os haya caído al suelo un vaso de la cristalería "buena"? Si os ha ocurrido, habréis notado que el ruido del cristal roto provoca un concierto de chillidos por parte de mamá, gruñidos por parte de papá, maullidos del gato y ladridos del perro.

Bien, nosotros vamos a enseñaros a organizar y dirigir un concierto menos catastrófico y más armonioso. Para empezar, coged una copa en forma de cáliz y llenadla de agua casi hasta el borde. Man-



teniendo después bien sujeto el talle con una mano y con el dedo medio humedecido de la otra mano, frotar su borde con un movimiento circular, suave y continuo.

Enseguida el agua entrará en vibración, haciendo emitir por el cristal de la copa un sonido de campanas lejanas. Cambiando el nivel del agua, varía la tonalidad: añadiendo líquido se obtienen notas bajas y quitando se obtienen notas altas. Después de un poco de práctica conseguiréis hacer sonar varias copas, cada una con una nota distinta de la otra. Podéis reuniros tres o cuatro amigos y, con unas veinte copas, daréis verdaderos conciertos.



COMO «VESTIR» UN LIBRO

Cortad una hoja de cartón fuerte en dos partes, un poco más grandes que la tapa del libro,y apoyadla en un trozo de tela fuerte del color que más os guste. Extended cola en pasta sobre los cartones y pegadlos sobre la tela, dejando entre uno y otro un espacio como del grosor del libro. Luego

encolad sobre el dorso una tira de tela, haciendo que se adhiera a los bordes de los dos cartones. Doblad sobre los cartones las orillas de la tela grande y pegadlas. Cortad otros dos pedazos de tela ligeramente más pequeños que los cartones y pegadlos arriba, de manera que cubra bien los dobleces. Dejadlo secar durante una noche entre dos gruesos volúmenes. Por la mañana la cubierta ya estará seca y terminada... Si tenéis buena mano... podéis decorarla con dibujos.





MICKEY EN TODAS LAS LENGUAS

Alemania	: MICKY MAUS
Argentina	: RATÓN MICKEY
Australia	: MICKEY MOUSE
Brasil	: MICKEY
Colombia	: RATÓN MIGUELITO
Dinamarca	: MICKEY MOUSE
España	: RATÓN MICKEY
Estados Unidos	: MICKEY MOUSE
Finlandia	: MIKKI
Francia	: MICKEY
Grecia	: MIKI ΜΑΟΥΣ
Inglaterra	: MICKEY MOUSE
Italia	: TOPOLINO
Japón	: [illegible]
Noruega	: MIKKE MUS
Suiza	: MUSSE PIGG
Yugoslavia	: MIKI



UNA FUERZA SOBRE EL MAR...

Esto no es un refrán, sino un argumento que hay que tener en cuenta especialmente cuando os aventuráis a dar una vuelta en motora, pesquero o en una barca de vela. Por eso, atención a los últimos boletines para pescadores. El mar no es tan bonachón como parece muchas veces. Es un forzudo de primera clase. Así que echad un vistazo a nuestra tabla y obrad en consecuencia.
El mar tiene otros adjetivos. Por ejemplo, *mar corta* significa que las olas son pequeñas y frecuentes; *gruesa,* olas altas; *tendida,* cuando la ola es larga y lenta; *sucia,* cuando en la superficie aparecen cantidades de porquería y *alta mar,* cuando el fondo es muy profundo y la costa está lejana.
A los aspirantes a marineros les diremos que *aguas territoriales* son las que se extienden de 6 a 12 millas de la costa (según los estados) y por lo tanto quedan bajo la soberanía de la nación costera.

Fuerza	Estado de la mar	Altura de las olas	Tipo de olas
0	llana		
1	rizada	Hasta 0,30 m	Encrespado
2	marejadilla	0,30-0,60 m	Olas pequeñas
3	marejada	0,60-1,20 m	Olas pequeñas más largas y alguna pequeña cresta
4	agitada	1,20-2,40 m	Olas largas con cresta blanca
5	temporal	2,40-4 m	Olas grandes que rompen dejando espuma
6	dura	4-6 m	Olas grandes, encrespadas.
7	gruesa	6-9 m	Olas grandes, encrespadas acompañadas de fuerte viento
8	muy gruesa	9-13 m	Olas altas, largas, impresionantes, abundante espuma
9	confusa	más de 13 m	Olas altísimas, encrespadas, mucha espuma que reduce la visibilidad

AGUJA Y PAPEL... PARA NO PERDERSE

En las excursiones la orientación es lo más importante. Un joven excursionista no puede permitirse el lujo de perder el camino. Es necesario viajar con una brújula o con una carta topográfica que os servirá para establecer la dirección a seguir. Y he aquí cómo se hace.



Supongamos que desde el punto A se debe alcanzar el punto B. Colocada la brújula sobre el punto A señalado en la carta topográfica, se hace girar esta última hasta que el retículo vertical (que sobre la carta indica siempre el norte) resulte paralelo a la aguja de la brújula. Así sabremos en qué posición se encuentra el punto B respecto al Norte y en consecuencia la dirección a tomar para alcanzarlo. ¡Y ahora, en marcha!

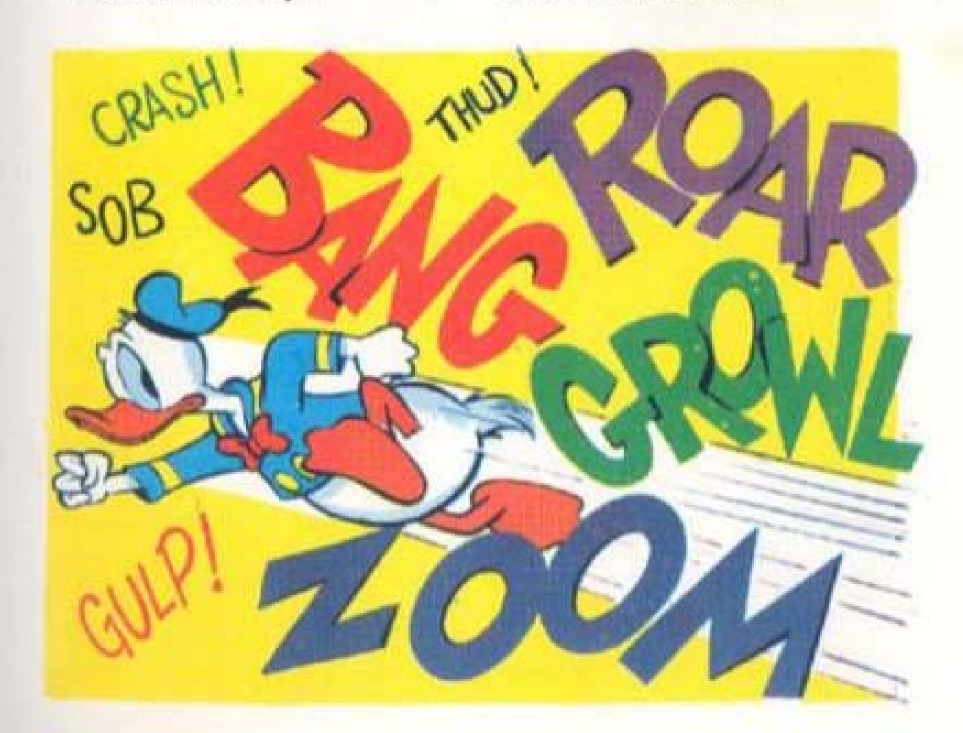
EL SIFON

¿Tenéis que pasar un líquido de un recipiente grande y pesado a otro más pequeño (por ejemplo, el vino de un garrafón a una botella)? ¡Es muy fácil! Coged un tubo de goma o de plástico. Introducid una de las extremidades del tubo en el garrafón. Coged la otra extremidad del tubo y "aspirad" sujetando con los dedos el tubo. Cuando el tubo esté lleno, introducid la extremidad que tenéis entre los dedos en la botella y aflojad la presa. La botella se llenará. Si queréis una demostración inmediata del *"sifón"* (como se llama este sistema), llenad de agua un vaso y colocadlo encima de una pila de libros. Abajo colocad, vacío, otro vaso y repetid la operación que os hemos descrito.

¡BIFF! ¡POW! ¡SOCK! ¡SMACK!

¿Quién ha inventado las distintas onomatopeyas que aparecen en los tebeos? ¡Nadie, muchachos! Estas han sido tomadas del vocabulario de los verbos americanos, como podréis ver echando un vistazo a continuación:

CRASH: Romper.
THUMP, THUD: Hacer ruido.
SOB: Sollozar.
BANG: Disparar.
ZIP, HISS: Silbar.
SIGH: Suspirar.
GULP: Tragar.
RING: Sonar.
MUNCH, CRUNCH: Comer cosas crujientes.
SQUEAK: Crujir.
RUMBLE: Zumbar.
BOOM: Explotar.
ROAR: Rugir.
SNAP, SMACK: Chasquear.
CREAK: Crujir.
ZOOM: Zumbar.
CLAP: Aplaudir.
YAWN: Bostezar.
GROWL: Aullar.
RIP: Desgarrar.
CRACK: Quebrar.
SPLASH: Salpicar.
SKID: Resbalar.
SLAM: Agitar.
DASH, BASH: Chocar.
TWEET, CHIRP: Charlar.
CLANG: Resonar.
TINGLE: Tintinear.
KNOCK: Golpear.
SPUTTER: Escupir.



LAS PISTAS DE LOS CAMPEONES

Corren los bólidos sobre las pistas donde los corredores automovilísticos se convierten en campeones. Pero, ¿dónde están estas pistas? Esparcidas por todo el mundo. Aquí os presentamos las más conocidas con su recorrido, largura, el sentido de marcha de los prototipos y de los coches fórmula 1 y 2.
¿Os habéis dado cuenta de que el fondo de color donde se encuentran las pistas varía según los países? Bien, éste es también el color con el que se pintan los coches que compiten oficialmente por aquel país.







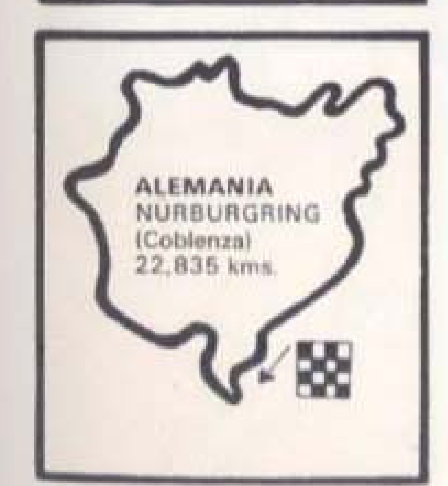














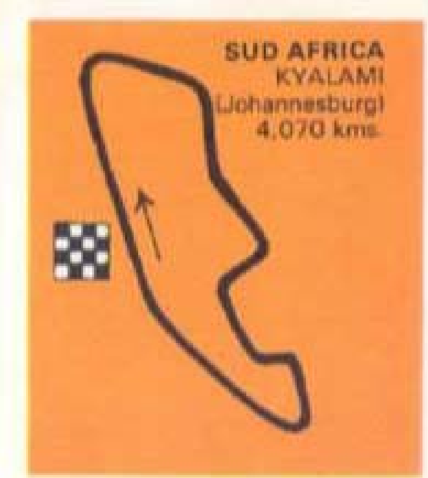












PEQUEÑA CURIOSIDAD

¿Cuántos kms. por hora hace una mosca?	6
¿ " " " " " un mosquito?	3
¿ " " " " " una abeja?	8/22
¿ " " " " " una libélula?	60



PRONTUARIO DE LAS DISTANCIAS

¿Está vuestro papá programando un viaje y se pone a hacer cálculos... como los kilómetros entre una ciudad y otra del itinerario escogido?

Ayudadle, ¡coged vuestro manual, y ya está!

En las dos páginas que siguen os encontraréis las distancias ya calculadas.

DISTANCIAS KILOMÉTRICAS ENTRE CAPITALES DE PROVINCIAS

desde / a	BARCELONA	BILBAO	CORDOBA	GRANADA	MADRID	MALAGA	OVIEDO	PAMPLONA	S. SEBASTIAN	SANTANDER	SEVILLA	TOLEDO	VALENCIA	ZAMORA	ZARAGOZA
BARCELONA		594	883	880	620	998	902	435	523	706	1023	696	355	751	302
BILBAO	594		795	827	394	935	308	159	118	112	866	464	623	370	320
CORDOBA	883	795		168	401	182	847	812	866	796	140	315	528	597	723
GRANADA	880	827	168		433	129	879	844	898	828	251	423	525	680	755
MADRID	620	394	401	433		541	446	411	465	395	541	70	356	247	322
MALAGA	998	935	182	129	541		987	952	1006	936	214	497	643	754	863
OVIEDO	902	308	847	879	446	987		467	426	210	793	516	802	253	568
PAMPLONA	435	159	812	844	411	952	467		88	271	952	481	501	420	176
S. SEBASTIAN	525	118	866	898	465	1006	426	88		230	888	535	589	442	264
SANTANDER	706	112	796	828	395	936	210	271	230		839	465	668	343	400
SEVILLA	1023	866	140	251	541	214	793	952	888	839		455	668	540	863
TOLEDO	690	464	315	423	70	497	516	481	535	465	455		373	297	392
VALENCIA	355	623	528	525	356	643	802	501	589	668	668	373		603	325
ZAMORA	751	370	597	680	247	754	253	420	442	343	540	297	603		463
ZARAGOZA	302	320	723	755	322	863	568	176	264	400	863	392	325	463	

DISTANCIAS KILOMÉTRICAS ENTRE CAPITALES DE EUROPA

desde / a	AMSTERDAM	BARCELONA	BERLIN	BRUSELAS	BUDAPEST	GINEBRA	MADRID	MILAN	MONACO	NIZA	PARIS	ROMA	VIENA	ZAGREB	ZURICH
AMSTERDAM		1639	648	220	1484	1014	1782	1154	876	1435	514	1835	1196	1498	861
BARCELONA	1639		1899	1419	2040	758	628	1102	1349	685	1125	1471	1327	1741	1036
BERLIN	648	1899		782	934	1141	2527	1168	604	1010	1094	1573	666	1219	863
BRUSELAS	220	1419	782		1402	674	1562	934	811	1277	294	1615	1134	1442	641
BUDAPEST	1484	2040	934	1402		1330	2668	1093	726	1355	1553	1336	268	392	1052
GINEBRA	1014	758	1141	674	1330		1386	412	591	483	546	1093	1055	1113	278
MADRID	1782	628	2527	1562	2668	1386		1730	1877	1313	1268	2099	2617	2369	1664
MILAN	1154	1102	1168	934	1093	412	1730		587	360	850	613	887	701	305
MONACO	876	1349	604	811	726	591	1877	587		911	827	969	458	622	313
NIZA	1435	685	1610	1277	1355	483	1313	360	911		921	729	1187	999	665
PARIS	514	1125	1094	294	1553	546	1268	850	827	921		1531	1285	1565	557
ROMA	1835	1471	1573	1615	1336	1093	2099	613	969	729	1531		1168	972	986
VIENA	1196	1327	666	1134	268	1055	2617	887	458	1187	1285	1168		416	784
ZAGREB	1498	1741	1219	1442	392	1113	2369	701	622	999	1565	972	416		1006
ZURICH	861	1036	863	641	1052	278	1664	305	313	665	557	986	784	1006	



LA DISTANCIA EN LA LEJANIA

¿Sabéis por qué las distancias parecen más cortas en el campo que en la ciudad? Porque a la luz viva, donde no hay sombras de las casas y el humo no enturbia el aire, los objetos parecen más claros y más cercanos. También, sobre el agua y sobre la nieve, las distancias parecen más próximas. Particularidades que hay que tener en cuenta para juzgar con suficiente aproximación una distancia: una casa parecerá a mayor distancia (de la que en realidad está) si se encuentra más allá de un valle. Parecerá que está a igual distancia de la que realmente se encuentra, si tiene por fondo el mismo color.

Para ejercitaros, comenzad observando objetos muy cercanos y controlaréis la exactitud de vuestras observaciones. Tened en cuenta lo siguiente: a 50 m. de distancia se ven los ojos y la boca de una persona; a 200 m. los botones de un uniforme; a 400 m. se aprecia el movimiento de las piernas; a 500 el color de un uniforme. ¿Dudáis? Pues, ¡probad para creer!

¡Y DALE CON ESTOS TAPONES!

Muchas veces, una operación sencillísima como es el desenroscar un tapón, puede resultar complicada. He aquí algunos detalles que os evitarán pérdidas de tiempo y os ayudarán a persuadir a los tapones cabezotas.

Primero: Envolvedlo con un trapo y desenroscadlo.

Segundo: ¿El primer sistema no ha funcionado? Coged un cascanueces.

Tercero: En caso de que el cascanueces no funcionase, encended una cerilla y calentad el tapón unos segundos. O colocad el "reacio" tapón bajo el chorro del agua caliente. El calor lo dilatará lo suficiente como para permitir desenroscarlo con facilidad. Este último sistema lo podéis también adoptar con los tapones de plástico, si la botella no contiene inflamables.





TIJERAS, CINTA Y ALICATES

¿Cómo se repara un cordón eléctrico sin que te dé una sacudida y... sin recurrir al electricista? Proveeros de tijeras, cinta y alicates aislantes y aseguraos de que el cordón está desenchufado. Coged la extremidad que vais a unir, quitad el revestimiento dejando los cables al descubierto (será suficiente con colocar el cordón en el alicate, doblarlo en ángulo recto y quitar la envoltura tirando). Retorced uno después de otro, con la ayuda del alicate, los dos cables y entrelazadlos con los de la otra extremidad a unir. Finalmente, recubrid los cables ya unidos con una cinta aislante y... ¡el juego está hecho! Una última recomendación: ¡aseguraos de que los cables no se toquen!



PAJAROS, HUEVOS Y TORTILLA

Nadie mejor que Donald podría hablaros sobre los huevos y su valor... nutritivo: un huevo, que no sea de Pascua, puede sustituir a la carne. En efecto, es un alimento energético: dos huevos equivalen a 360 gr. de leche o a un bistec. Estos valores se refieren a los huevos de gallina. Y está bien precisar "gallina" desde el momento que... huevos existen a montones. Prácticamente, cada tipo de pájaro pone una clase diferente de huevos: de distintos colores y dimensiones. Fijaos, ¡no tenéis más que dar la vuelta a la página!

ESPECIE	N.º DE HUEVOS POR PUESTA	PUESTAS POR AÑO	COLOR DE LOS HUEVOS	DÍAS DE INCUBACIÓN
Albatro	1-2	1	blanco	77-80
Mirlo	4-5	2-3	verduzco	15
Avutarda	3-4	1-2	pálido-manchado	21
Zarceta	6-9	2-3	gris jaspeado	23
Cormorán	3-4	1-2	azul pálido	28
Paloma, tórtola	1-3	2	blanco	14
Anade común	4-10	1	verde pardo	28
Anade silvestre	7-14	1-2	verduzco	26
Aguila	1-3	1	blanco con manchas rosas	42
Halcón	3-4	1	blanco con manchas oscuras	29
Flamenco	2	1	blanco yeso	32
Jilguero	5-6	2-3	blanco con manchas oscuras	14
Oca silvestre	3-7	1	Blanquecino	28
Urogallo	5-8	1	amarillo con manchas oscuras	26
Gaviota	2-4	1	verde oliva con manchas oscuras	26
Garza Real	3-5	1-2	verde	28
Corneja	4-6	1	verduzco con manchas oscuras	18
Martin-Pescador	2-7	2	blanco brillante	20
Pava	3-5	1	amarillo con manchas negras	28
Alondra	3-4	2-3	amarillento con manchas oscuras	12

ESPECIE	N.º DE HUEVOS POR PUESTA	PUESTAS POR AÑO	COLOR DE LOS HUEVOS	DÍAS DE INCUBACIÓN
Garza	5-8	1	verduzco con manchas oscuras	18
Ruiseñor	4-5	1	verde oscuro	14
Avestruz	12-15	1	blanco marfil	45
Búho, lechuza	4-6	1-2	blanco	32
Perdiz	10-16	1	amarillento jaspeado	24
Faisán	8-15	1	verde oliva	25
Pardela	3-4	1	amarillento con manchas oscuras	28
Codorniz	7-12	1-2	marrón con manchas oscuras	20
Petirrojo	5-6	2	amarillento con manchas oscuras	14
Agachadiza	3-5	1-2	amarillento con manchas oscuras	20
Gavilán	4-5	1	blanco con manchas rosas	35
Estornino	6-7	1-2	azulado	13
Cigüeña	3-5	1	blanco	30
Golondrina	4-5	2-3	blanco con o sin manchas	15
Vencejo	2-4	1	blanco	20
Tordo	4-5	2-3	blanco verduzco	14
Buitre	1	1	blanco	51
Becada	3-5	2	oscuro con manchas rosas	21
Pico verde	5-7	1	blanco	18
Palomo silvestre	1-3	3	blanco	17

TESOROS EN LA ROCA



La cima de los montes que se encuentran hoy en la superficie de la tierra se encontraban en tiempos remotos en el fondo del mar, y por eso en las rocas se encuentran



fósiles. Si por ejemplo subís sobre las Dolomitas, podéis recoger *"Ammonitas"*, una especie particular de concha con millones de años de antigüedad. Haced que un experto os indique las zonas más ricas en fósiles y, una vez en el lugar, examinad atentamente la roca. Localizada la *"Ammonita"* extraedla con cuidado usando un martillo y

una delgadísima punta de acero. Decimos con cuidado porque se trata de "tesoros" fragilísimos. A cada fósil le pondréis un cartelito de... reconocimiento, con el nombre en latín y en castellano, así como el sitio donde lo encontrasteis y la fecha.

LAS BELLAS MORAS

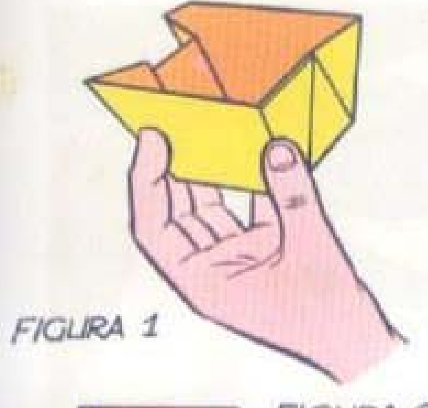
... pero no nos digáis que... preferís las "rubias". Estaríais fuera de lugar. Aquí nos referimos a las moras-moras, es decir, a ese sabroso fruto que crece libre y salvaje en las malezas del campo.
Pero cuando las veáis y deseéis cogerlas, tened la seguridad de que sean realmente moras; que sobre ellas o allí alrededor no haya ninguna abeja; que la tierra o las piedras sobre las que apoyáis los pies estén bien seguras: al inclinaros para recogerlas podríais balancearos y caer sobre el zarzal. A propósito, no os pinchéis y... ojo de no atracaros de moras. Comed unas pocas: el resto os las lleváis a casa y le decís a mamá que os prepare una estupenda jalea para el desayuno.

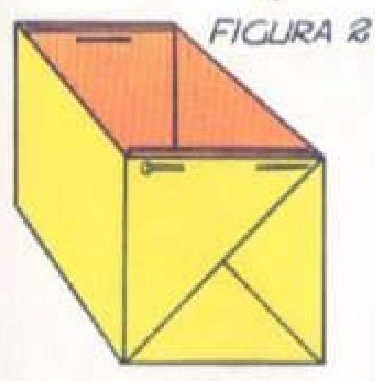


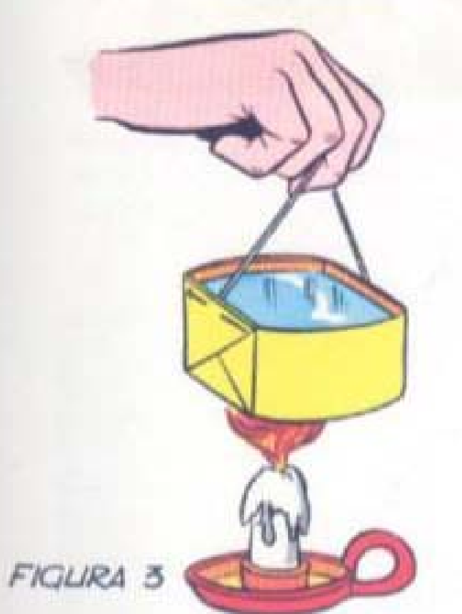
LOS MONOGRAMAS

El uso de marcar libros, objetos y mensajes con un signo compuesto por las letras iniciales del propio nombre y apellido se pierde en la noche de los tiempos, así es de antigua y noble esta costumbre. Este "signo", se llama monograma y cada uno puede crearse prácticamente un monograma personal, ya sea siguiendo alguno de los ejemplos que os damos, ya dando un poco de fantasía gráfica. Lo importante es armonizar entre sí las iniciales. Una vez compuesto, o si lo encontráis en estas páginas, podréis hacerlo estampar sobre vuestro papel de cartas y sentiros más... ¡importantes!




FIGURA 1


FIGURA 2

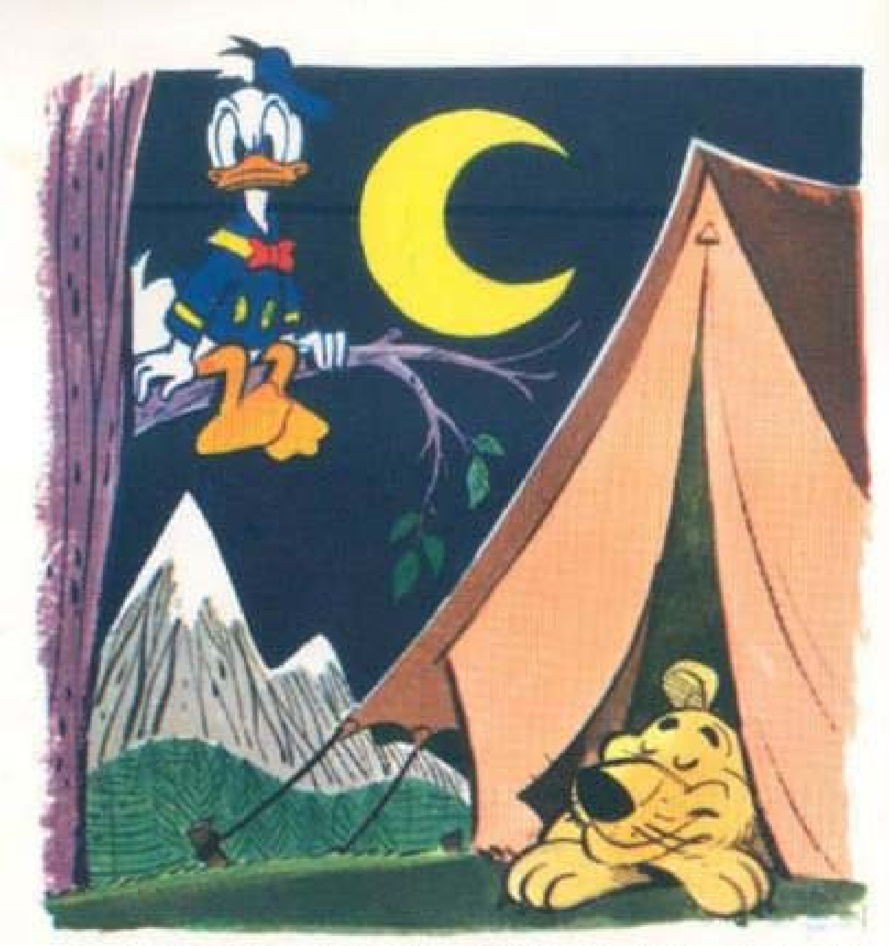

FIGURA 3

UNA OLLITA DE PAPEL

... dentro de la cual se hace hervir el agua. ¡Sí, muchachos, probad para creer! Coged una hoja de papel corriente y plegadla como os muestra la figura 1. Poned un alfiler entre los pliegues de los costados, como en la figura 2 y fabricad el mango haciendo pasar un hilo o un cordoncito entre los alfileres. Entonces llenad de agua la ollita y, sosteniéndola por el mango, colocadla sobre un hornillo o sobre una vela, como en la figura 3. Contrariamente a vuestras previsiones, la ollita no se quemará mientras el agua se calienta hasta hervir: el agua sustrae el calor al papel y por eso éste se quemará sólo cuando toda el agua se haya evaporado.

PLANTEMOS LA TIENDA DE CAMPAÑA

El primer pensamiento, cuando se va de excursión al campo, es el de instalar la tienda. Ya



que va a ser el cobijo durante la noche y durante el día (en caso de mal tiempo). Hay que levantarla con mucho cuidado, para que no haya hundimientos, corrimientos, infiltraciones de agua, de aire y de animales. ¿Dónde levantarla? Jamás junto a un curso de agua, o en el fondo de un valle, o demasiado expuesta al viento. Una vez encontrado un buen sitio, que deberá ser bien llano:

1) Se limpia cuidadosamente el terreno.
2) Se suelta la tienda.
3) Se levantan los apoyos principales, los anteriores y los posteriores.
4) Se colocan las clavijas externas, figura 1 (A).
5) Haciendo correr la cuerda alrededor de las clavijas fijadas y si el terreno es blando, por una piedra



FIGURA 1

grande como se ve en la figura 2 (B) o atada a un trozo de madera oportunamente enterrada (A), se estira la tela de la tienda.
6) Se tensan las cuerdas posteriores y anteriores.
7) Se fijan las clavijas in-

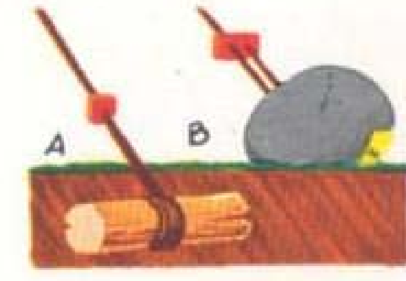


FIGURA 2



ternas, asegurando las extremidades inferiores de la tienda.

8) Alrededor de la base se excava un canalito para que pueda correr el agua en caso de lluvia y se cubren los bordes inferiores con tierra para evitar infiltraciones de aire (figura 3). No encendáis jamás fuego cerca de la tienda.

¡OJO A LAS MEDIDAS!

"Un hombre de cinco pies y nueve pulgadas". ¡Gulp! ¿Se trata de un monstruo? No. Se trata simplemente de un tipo cuya altura se ha medido según el sistema anglosajón, muy distinto a nuestro sistema decimal. En efecto, los anglosajones calculan ên *pulgadas* en lugar de *centímetros* y en *pies* en lugar de *metros*. Volviendo al tipo anterior, os diremos su altura:

5 pies	= 1,52 m.
9 pulgadas	= 22,86 cm.
Total	= 1,748 m.

Os puede ocurrir también a vosotros que tengáis que convertir medidas anglosajonas en medidas de nuestro país, o viceversa. He aquí, por lo tanto, la *Tabla de Conversión* que os ayudará en los cálculos que necesitéis realizar.

CENTIMETROS (Centimeters)		PULGADAS (Inches)
2,54	1	0,3937
5,08	2	0,7874
7,62	3	1,1810
10,16	4	1,5743
12,70	5	1,9685
15,24	6	2,3622
17,78	7	2,7559
20,32	8	3,1496
22,86	9	3,5433
25,40	10	3,9370



Modo de usar la tabla: Como veis, hay tres columnas: una central y dos laterales (a la izquierda los *centímetros* y a la derecha las *pulgadas*).

Partiendo de la columna central y leyendo en la columna de la izquierda, tenemos la equivalencia de pulgadas en centímetros. Leyendo en la columna de la derecha, tenemos la equivalencia de los centímetros en pulgadas.

Ejemplo: Quiero saber a cuántos centímetros equivalen 9 pulgadas. A la par del 9 (columna central) leo en la columna de la izquierda: 22,86. Así que 9 pulgadas equivalen a 22,86 cm. Viceversa, mirando en la columna de la derecha, leemos 3,5433 y esto me dice que 9 centímetros equivalen a 3,5433 pulgadas.

Moviendo una posición hacia la derecha la coma de los decimales, tendremos los valores de las cifras 20, 30, 40... Ejemplo: Si 2 pulgadas equivalen a 5,08 cm., 20 pulgadas equivalen a 50,80 cm. y así sucesivamente.

Para las cifras intermedias, es necesaria una pequeña suma. Ejemplo: Para encontrar la equivalencia de 18 pulgadas, sumaréis a la equivalencia de 10 la equivalencia de 8 y obtendréis:

10	= 25,40
8	= 20,32
18	= 45,72

De aquí se puede deducir que 18 pulgadas equivalen exactamente a 45,72 centímetros.

Análogamente se procederá para la conversión de las pulgadas en centímetros:

Tabla de conversión de metros a pies y viceversa		
METROS (Meters)		PIES (Feet)
0,3048	1	3,28084
0,6096	2	6,562
0,9144	3	9,843
1,2192	4	13,123
1,5240	5	16,404
1,8288	6	19,685
2,1336	7	22,966
2,4384	8	26,247
2,7432	9	29,528
3,0480	10	32,808

Se procede de igual manera como se ha explicado para los centímetros y pulgadas. ¿Todo claro?

DECORAD LOS HUEVOS DE PASCUA

El método más sencillo, que da resultados sorprendentes para decorar los huevos de Pascua, consiste en envolver los huevos con la parte externa de una cebolla, que se mantendrá unida a la cáscara mediante un hilo doble bien atado. Después se ponen a hervir y se dejan cocer durante 10



minutos. Se obtendrán bonitos arabescos de gran fantasía. Si estáis en vena artística, entonces pintadlos (siempre después de haberlos cocido, enfriado y secado) con colores y dad libertad a vuestra fantasía. Podéis dibujar flores, pequeños animales o escribir simplemente frases de felicitación como: "Muchas felicidades", "Felices Pascuas". No uséis los bolígrafos para pintar. Si queréis hacer algo original y tenéis a disposición algún tejido de fantasía, podéis "vestir" los huevos usando algunas gotas de cola y trozos de tela recortados.

CALENDARIO PERPETUO

¿Queréis saber en qué día de la semana habéis nacido o en qué día de la semana ha caído o caerá una fecha? Buscad en la TABLA n.º 1 el número señalado por el encuentro de la línea de los días con la columna

de los meses. Pasad después a la TABLA n.º 2 y buscad el número que se encuentra en la intersección de la línea de los siglos con la columna de los años. En este punto dispondréis en la intersección de las dos líneas indicadas por los números que habéis encontrado. Si la fecha ha caído en Enero o Febrero de un año bisiesto, le anticiparéis un día al resultado.
Pongamos un ejemplo: ¿En qué día cae el 29 de Septiembre de 1949?, buscamos en la TABLA n.º 1 la intersección entre 29 y Septiembre. Obtendremos 6. En la TABLA n.º 2 buscaremos la inter-



TABLA 1

					MES	Ene. Oct.	Mayo	Agosto	Feb. Mar. Nov.	Junio	Sept. Dic.	Abr. Jul.
DIAS	1	8	15	22	29	1	2	3	4	5	6	7
	2	9	16	23	30	2	3	4	5	6	7	1
	3	10	17	24	31	3	4	5	6	7	1	2
	4	11	18	25		4	5	6	7	1	2	3
	5	12	19	26		5	6	7	1	2	3	4
	6	13	20	27		6	7	1	2	3	4	5
	7	14	21	28		7	1	2	3	4	5	6

TABLA 2

AÑOS							00	01	02	03		04	05
							06	07		08	09	10	11
								12	13	14	15		16
							17	18	19		20	21	22
							23		24	25	26	27	
							28	29	30	31		32	33
							34	35		36	37	38	39
								40	41	42	43		44
							45	46	47		48	49	50
							51		52	53	54	55	
							56	57	58	59		60	61
							62	63		64	65	66	67
								68	69	70	71		72
							73	74	75		76	77	78
							79		80	81	82	83	
							84	85	86	87		88	89
							90	91		92	93	94	95
								96	97	98	99		
SIGLOS	0	7	14	17	21	25	7	1	2	3	4	5	6
	1	8	15*				6	7	1	2	3	4	5
	2	9		18	22	26	5	6	7	1	2	3	4
	3	10					4	5	6	7	1	2	3
	4	11	15*	19	23	27	3	4	5	6	7	1	2
	5	12	16	20	24	28	2	3	4	5	6	7	1
	6	13					1	2	3	4	5	6	7

TABLA 3

	1	2	3	4	5	6	7
1	S	D	L	M	Mi	J	V
2	D	L	M	Mi	J	V	S
3	L	M	Mi	J	V	S	D
4	M	Mi	J	V	S	D	L
5	Mi	J	V	S	D	L	M
6	J	V	S	D	L	M	Mi
7	V	S	D	L	M	Mi	J

sección entre la línea 19 (siglos) y la de 49 (años). Resultará 1. Pasamos a la TABLA n.º 3 donde la intersección entre 6 y 1 dará Jueves. Por lo tanto, el 29 de Septiembre de 1949 era Jueves.



LOS ESCUDOS

Antiguamente los usaban solamente los combatientes en la guerra y en los torneos. Después los adoptaron los obispos, burgueses y artesanos... y al fin también, los aldeanos reclamaron el suyo.

¿Cómo se hace un escudo? En primer lugar está el *arma,* o sea, el fondo en el que se presentan las distintas partes de los emblemas heráldicos. Estos eran los elementos sobre los que se basaba el heraldo para anunciar, en los torneos, la procedencia y las empresas conseguidas anteriormente de los que competían.

¿Y las coronas? Servían para diferenciar los distintos grados de nobleza, desde los soberanos hasta los patricios, pasando por los príncipes, archiduques, duques, marqueses, condes, barones...


Flor de lis


Yelmo y estrellas


Torre y lunas crecientes


León rampante


Leones enfrentados y flor de lis


Ciervo, flor de lis y pentahojas


Caballo alzado


Aguila bicéfala


Cruz de Lorena y alerión


Dragón


Serpiente


Gallo y abejas


Mirlos


Castillo almenado


Velero


Espada y llaves adosadas


Bordones y cimitarra

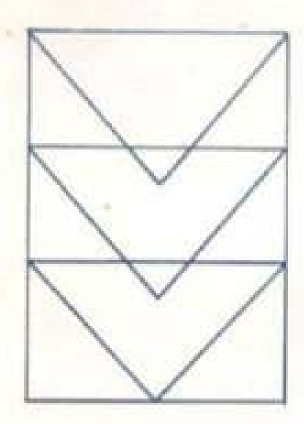

Almendras encuadradas



Eslabones


Monedas

UN JOVEN Y AUTENTICO EXCURSIONISTA...



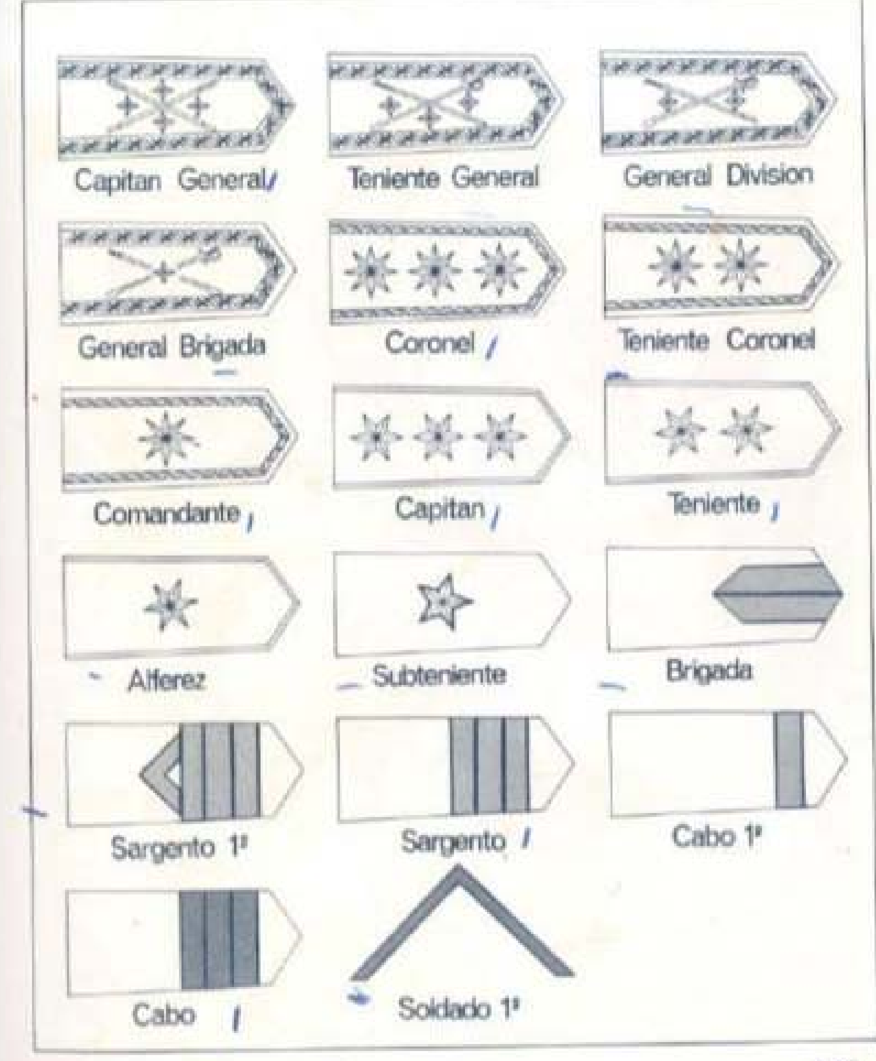
... se distingue por su "ingeniosidad". Por eso ha de conseguir hacer este dibujo sin levantar el lápiz del papel y sin pasar dos veces por la misma línea. El que quiera, encontrará la solución en la página 174.



TODOS «FIRMES»

He aquí la escala jerárquica militar, desde el grado más bajo hasta el más alto: Soldado, Soldado de primera; Cabo; Cabo primero; Sargento; Sargento primero; Brigada; Subteniente; Alférez; Teniente; Capitán; Comandante; Teniente Coronel; Coronel; General de Brigada; General de División; Teniente General, y Capitán General.

Los distintivos de grados, que los oficiales y generales llevan en el hombro y los suboficiales y militares de tropa llevan en las mangas, están constituidos por galones, trencillas y ribetes.



EL COLLAR SIOUX

¿Necesitáis un collar indio rápidamente? No perdáis el ánimo, y seguid las instrucciones que Jorgito y Juanito os van a dar. Entre nosotros, Jaimito ha preferido hacer el... indio y marcharse por su cuenta. Volvamos al collar: coged un papel de color y cortad cuatro medias lunas en el centro, a las que haréis un agujero. Id a la cocina y coged unos macarrones crudos. Pasad un hilo de casi 60 cm. de largo por los agujeros de los macarrones, alternando cuatro macarrones con una media luna de papel y así continuáis hasta terminar el hilo. Después de hacer un nudo en las extremidades del hilo, pintad los macarrones del collar con colores fuertes y ¡ya lo tenéis!



COCORICO APRENDE A HABLAR

También los loritos más comunes, los de color azul por ejemplo, pueden aprender a "hablar". Para ello, es imprescindible que el papagayo sea muy joven, o sea, que tenga pocas semanas de vida. También es imprescindible que su dueño y maestro tenga mucha paciencia y constancia. ¿Cómo se hace? Se aísla al lorito en una habitación luminosa, sin ruido, donde no se pueda oír cantar a ningún otro pájaro, y donde haya el máximo silencio.

Todos los días, su maestro (siempre solo) irá a ver al alumno. Le dará trocitos de bizcocho y empezará a decir una palabra, por ejemplo: "pa-pa", "lu-na", "u-no". Es decir, una palabra de dos sílabas, dichas con claridad y voz suave.

Así, durante algunos días y siempre con las mismas palabras.

El lorito se irá ambientando y empezará a aficionarse al lugar y a hablar.



CONSEJOS A LOS FOTOGRAFOS

Si poseéis una máquina fotográfica, evidentemente os habréis preocupado de aprender cómo se usa. Aquí, nosotros os daremos algunos consejos sobre "cómo la debéis tratar".

Si la máquina está provista de estuche, procurad sacarla lo menos posible de la funda protectora. De lo contrario, tapad por lo menos el objetivo mediante su tapa.

La lente del objetivo hay que desempolvarla de vez en cuando, con un cepillo blando. Una vez hecho ésto, echad aliento sobre el mismo y secadlo con algodón. No uséis jamás trapos o papeles tratados con silicona de los que generalmente se usan para limpiar las gafas. Cuando viajéis en automóvil, no coloquéis la máquina sobre el salpicadero del coche o en el portaequipajes.

Hay que colocarla en el asiento posterior, teniendo cuidado de que no se caiga.

En el mar, la arena y el salitre son uno de los peores enemigos de la máquina. Conviene guardarla en una bolsa de plástico y sacarla solamente en el momento de usarla.

El rollo, y sobre todo el de color, sufre con el calor. Guardadlo en un lugar fresco y seco. Es conveniente no tener la película mucho tiempo en la máquina: lo ideal sería ponerla sólo cuando hay que usarla, terminándola en el curso de unos pocos días. Esto es muy importante para los que usan "Polaroid".

Cuando se dispara la foto, hay que sostener la máquina bien fuerte para evitar vibraciones y en el momento de disparar, contener la respiración.

El éxito de una fotografía depende de varias y sencillas reglas, fáciles de seguir. En todos los casos interesa fotografiar de cerca el motivo deseado, porque de esta forma, obtendréis con más perfección de detalles el objeto fotografiado.

Veamos ahora algunas

normas para que las fotos salgan bien.

Para exteriores: haced de forma que la luz del sol esté a vuestras espaldas. Para vuestos primeros planos obtendréis siempre mejores resultados, si una nube atenúa la luz directa del sol. En su defecto, debe-

Colocad siempre delante del objetivo un filtro amarillo que, oscureciendo la claridad del cielo, hará resaltar el blanco de las nubes. Este filtro no hay que usarlo jamás con cielo cubierto o con lluvia. Tampoco hay que usarlo con las fotos en color.



réis colocaros a la sombra. Por lo que concierne a los paisajes, buscad siempre un motivo importante o de interés, que se sitúe como fondo de vuestra fotografía.

En las fotos en color, es importante que el sol se encuentre a vuestras espaldas, o directamente sobre vosotros. (¡Cuidado! ¡Evitad fotografiar vuestra sombra en el suelo!) Bus-

cad personas y fondos con colores fuertes, con grandes manchas; en el caso de que vuestro sujeto no lleve traje de vivos colores, adjuntad algún indumento de fuerte tonalidad. Podéis también buscar un fondo que llene un tercio de la foto de fuertes colores. No esperéis buenos resultados cuando vuestro personaje vista traje oscuro o blanco o cuando el fondo sea uniforme o monótono.

Para interiores: La luz procedente de la ventana o de la lámpara tiene que estar detrás de vosotros o sobre vosotros. Estas no hay que incluirlas en las fotos.

Tanto en el exterior, como en el interior, si fotografiáis a una persona tened cuidado de no cortarle la cabeza o los pies. Enfocad toda la persona teniendo en cuenta que se vea el suelo y una parte de espacio sobre su cabeza.

Habría que decir muchas más cosas, pero éstas son suficientes para que podáis hacer un buen "trabajo".

BIBLIOTECA EN CASA

El libro es nuestro mejor amigo y quien encuentra un amigo encuentra un tesoro, por lo que se deduce que el libro es un tesoro.

Pero ésto no quiere decir que hay que guardarlo en una caja fuerte. Es mejor tenerlo siempre a mano, puesto que en cualquier momento puede sernos útil (como decía aquel señor que usaba el único libro que tenía en la casa para apoyar la pata de una mesa coja)...



El lugar adecuado para el libro es la *biblioteca.* Este nombre es de origen griego y quiere decir *custodia de libros.*

El ordenar una biblioteca es un trabajo para el cual se necesita tiempo, dedicación y gran concentración.

Lo primero que tenéis que hacer es revisar los libros más viejos o deteriorados, haciéndolos encuadernar de nuevo si fuera necesario, o forrándolos con papel, y poniéndoles una etiqueta en el lomo en la que se indique el título del mismo y el nombre de su autor.

Naturalmente colocaréis los libros en la biblioteca clasificándolos según sus argumentos (aventuras, viajes, enciclopedias, fábulas, etc.) o también según su uso (estudio, entretenimiento, información, consulta, etc.).

El resto lo dejaremos a vuestro gusto puesto que estamos seguros de que sabréis preparar vuestra biblioteca con verdadero sentido artístico.



EL CODIGO SECRETO DE LOS DADA URKA

"Dada Urka" os sonará a vosotros a chino, pero para un buen joven excursionista, vuestro chino es marciano. La tabla que veis en la página siguiente no es otra cosa que la traducción convencional de cada una de letras de nuestro alfabeto. Para decirlo en pocas palabras: a cada letra corresponde una señal marciana.

Usando las distintas señales podréis componer un mensaje en código marciano que sólo otro

A	J	R
B	K	S
C	L	T
D	M	U
E	N	V
F	Ñ	W
G	O	X
H	P	Y
I	Q	Z

joven excursionista podrá interpretarlo. ¿Sabéis, por ejemplo, cuál es la traducción "en marciano" que ha recibido tío Gilito? "Hago co ección de monedas. Gilito." Naturalmente, er esta forma de escritura, los puntos, las comas, etc. quedan en marciano como en español.

Será necesario que entre una palabra y otra dejéis un espacio ¡siempre en forma, jóvenes excursionistas! ¡El alfabeto "Dada Urka" es vuestro!".

¡BIENVENIDO, PECECITO!



Si os han regalado algún pececito rojo, o lo habéis ganado en alguna feria, seguid los consejos que a continuación os damos para el cuidado de vuestro pequeño y nuevo amigo.

¿Dónde ponerlo? En un recipiente de cristal, cuadrado o rectangular que puede contener dos litros de agua si el pececito es de 5 cm; de tres a cuatro litros si es de 10 cm; de cinco litros si ya es de 20 centímetros.

¿Cómo tiene que estar el agua? Tendrá que estar a temperatura ambiente. Para renovar el agua del recipiente, (cada dos o tres días) llenad algunas botellas con agua fresca y limpia y dejadla "reposar" durante un par de horas. Para sustituir el agua, sacad a vuestro pequeño amigo con un colador (por pocos segundos) mientras cambiáis el agua. No os recomendamos que lo saquéis con las manos.

¿Qué se le da de comer? Pulgas de mar secas y comidas compuestas que venden en los establecimientos. La comida se echará en unos platillos

flotantes que se venden en tiendas especializadas y el agua estará siempre limpia. Jamás le deis migas de pan, de bizcocho o azúcar. Si queréis, podéis prepararle de vez en cuando una papilla a base de plátano: medio plátano, puesto a macerar en medio vaso de agua, por lo menos durante dos o tres días.

UN CONSEJO «INCREIBLE»

Un joven excursionista debe saber arreglárselas con un poco de astucia, sobre todo en los momentos más difíciles. ¿Cuáles? A manera de ejemplo, podéis probar durante un día particularmente fatigoso o fastidioso para vuestra mamá (tía o abuela: depende). Después de una colada, después de haber hecho los preparativos para las vacaciones, después de haber recibido la cuenta de la



modista, o después de haber hecho las cuentas... o con las notas trimestrales que habéis traído del colegio, es lógico y comprensible que la mamá se encuentre un poco cansada y nerviosa... Bien, joven excursionista, si quieres levantar un poco la nota del humor general y ver sonreír a mamá (o a la tía o a la abuela) decidle que se "cepillen la palma de la mano derecha". No, no estamos bromeando. Un científico americano afirma que cepillando la palma de la mano derecha, el cansancio y el humor negro pasan de golpe. El tratamiento para ser completo debe durar un par de semanas y durante cinco minutos cada día. Me preguntaréis ¿cómo se puede quitar el cansancio con una simple cepillada? Porque cepillando se estimulan los nervios epidérmicos que actúan sobre las glándulas suprarrenales las cuales hacen recuperar poco a poco la energía.

NO, NO, ¡NADA DE GASTOS!

Una antigua y sabia creencia recomienda no tirar a la basura los trozos de pan que han sobrado en la mesa. Si no se utiliza en casa (para hacer pan rallado u otro servicio), el joven excursionista sabe que en todos los "Zoos" existen unas cajas para la recogida de pan. Además, en muchas plazas ciudadanas existen cajas para los pájaros, donde se pueden depositar migajas de pan seco. También podéis informaros si hay refugios para los animales abandonados, en la ciudad donde vivís.





A VUELTAS CON EL MAPA TOPOGRAFICO

La primera cosa que salta a la vista al coger en la mano un mapa topográfico es la escala, es decir, la medida del terreno que sobre el mapa corresponde a 1 cm.
Por ejemplo, la escala 1:25.000 –como en nuestro caso– significa que 1 cm en el mapa corresponde a 25.000 cm sobre el terreno, lo que equivale a decir a 250 metros. En el campo o en las excursiones, el mapa topográfico es un gran aliado y evitará que os extraviéis. Y no es tan difícil leerlo. Basta familiarizarse con los símbolos que representan los bosques, casas, construcciones, calles, cursos de agua, etc. Estos símbolos se encuentran casi siempre en la parte inferior del mapa. Aquí os damos un ejemplo de mapa topográfico y las señales convencionales.

LINEA FERROVIARIA

DE UNA VIA

PARADA

PASO A NIVEL

TUNEL

PASO DE VIA

SUBTERRANEO

ESTACION

TRANVIA

CARRETERAS

CON PARED

CON PARED

CAMPESTRE

CARRETERA LARGA MAS DE 8 M.
PENDIENTES
7 a 12 % · 12 % · CON PARED

CARRETERA DE 6 A 8 M.
GALERIA · ESTRECHAMIENTO · CON PARED

(2) (3) (4) (5)

AUTOPISTA

CAMINO VECINAL

PUENTES FERROVIARIOS

DE PIEDRA · DE HIERRO · DE MADERA

PUENTES DE CARRETERA

DE PIEDRA · DE HIERRO · DE MADERA · DE BARCAS

TORRENTE · CASCADA

RIO

ISLA

COSTA · ARENA

CASAS DE PIEDRA, DE MADERA, CABAÑA

TALLERES HIDRAULICOS A VAPOR, ELECTRICOS

IGLESIA Y ORATORIO

FARO, CHIMENEA, TORRE, CAMPANARIO

CAPILLA, CRUZ, CEMENTERIO

MINAS

BOSQUE

CULTIVOS

PRADO

PANTANO

ROCAS



TROPEZANDO... ¡SE APRENDE!

Lógicamente cuando se tropieza con una piedra y caemos al suelo cuan largo es uno, espontáneamente miramos con cierta insistencia y curiosidad el origen de nuestra caída. Entonces vemos la piedra: una piedra vulgar. Una piedra que en sí no dice nada, pero que a nosotros nos ha hecho tropezar y caernos. ¡De acuerdo, el caso no es para dramatizar, es más bien un caso para... pintar! No estamos bromeando. Os estamos enseñando cómo podéis cambiar una piedra en un original y simpático pisapapeles.

Coged una piedra plana, de superficie lo más lisa posible y de forma rara. Lavadla para quitarle posibles residuos de tierra y secadla bien. Luego podéis, según vuestra fantasía e inspiración, pintarla con colores fuertes. Os aconsejamos uséis esmaltes de colores cerámicos. Una vez seca, volved a pintarla otra vez con los mismos colores. Después pasad sobre vuestra creación una mano de barniz incoloro que servirá para darle un color más brillante. O también, una vez que la piedra esté bien limpia, podéis darle un color base y, una vez seca, pintadla a vuestro gusto. ¡Ah! No es necesario que para hacer esto tropecéis con una piedra, puesto que para encontrarla es suficiente mirar al suelo con atención en la próxima excursión que realicéis.



UN POCO DE REFRESCO

En un momento, el Gran Mogol en persona ha confeccionado para los jóvenes una bebida reconstituyente y energética. He aquí como se hace: hacer hervir en un recipiente apropiado, un litro de zumo de naranjas durante unos minutos (el zumo lo habréis obtenido vosotros mismos exprimiendo tres kilos de naranjas). Repetimos: hacedlo hervir

con 700 gramos de azúcar, dejadlo enfriar y embotelladlo. Ponedlo luego a hervir al baño María (sumergiendo la botella sin tapón en una cazuela llena hasta sus tres cuartas partes de agua). Dejad hervir poco a poco de manera que el agua no se evapore rápidamente y el zumo contenido en la botella se condense lentamente. Retiradlo del fuego después de un par de horas. Obtendréis un jugo de naranjas portentoso y de larga conservación. Bastará un dedo de este jugo por cada vaso de agua para obtener una bebida exquisita.

EL CALENDARIO MANUAL

¿Manual? ¡Sí, amiguitos! Ahora os explicaremos cómo se construye un calendario que podéis poner al día fácilmente, haciendo rodar con la punta de los dedos un pequeño disco.

1) Coged un cartón bastante grueso y recortadlo con las siguientes medidas: 10,5 cm x 13,5 cm.

2) Haced cuatro pequeños agujeros en los cuatro puntos blancos señalados en la figura n.º 1 y recortadlos con las medidas señaladas, de manera que obtengáis cuatro pequeñas ventanas.

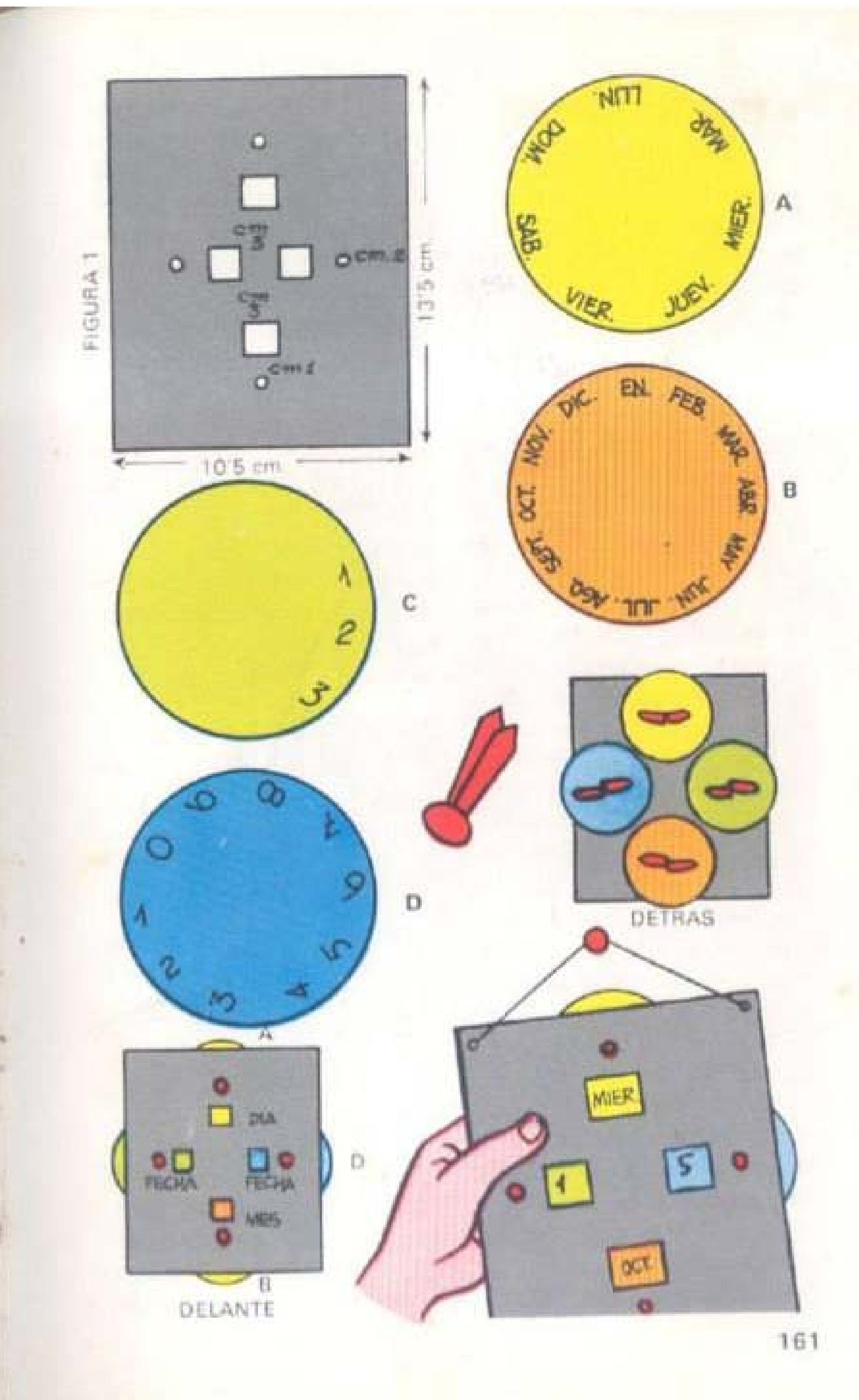
3) Recortad ahora sobre un cartón más ligero cuatro discos de 4,5 cm. de diámetro.

4) En el primer disco (A) escribid los días de la semana y en el segundo (B) los meses del año.

5) En el tercer disco (C) y en el cuarto (D) escribid respectivamente los números del 1 al 3 y del 0 al 9, como podéis ver en el dibujo.

6) Usando cuatro grapas como la indicada, colocad los cuatro discos en la parte posterior del cartón y en su justo lugar, haciendo que coincidan en los cuatro agujeros hechos anteriormente.

7) Dad, según vuestro gusto, una mano, de pintura distinta a cada disco y el calendario estará terminado para ser colocado. Acordaos solamente de dar vueltas a los discos todos los días.



LAS MASCARAS DE GUERRA

No hay que ponerse pálido cuando uno se encuentra cara a cara con un "piel roja..." en plena "época" de guerra.

Bastará echar un vistazo a todos los signos que se pintaban sobre la cara las distintas tribus de Iroqueses, Pies Negros, Apaches, Athabascas, Sioux, Uto-Aztecas, Wichitas, Seminolas, Cuchillos amarillos, Delawares, Navajos, Penutians, Caddos, Cheyennes, Comanches. El "piel roja" se pinta la cara y el cuerpo por varios motivos y según las circunstancias.

Por ejemplo: para protegerse de las picaduras de los insectos, de la acción del viento y del sol; para manifestar su pertenencia a una determinada tribu o creencia religiosa y política; para indicar el cumplimiento de especiales actos de valor. Nosotros nos ocuparemos particularmente en las máscaras de guerra y os revelaremos los secretos de su composición.

Para pintarse, los "pieles rojas" usaban jugos especiales, extraídos de ciertas hierbas, todo ello mezclado con aceite o grasa. Nosotros particularmente usaremos productos más prácticos, es decir, un fondo de color (el más oscuro que se encuentre), unas barras de labios (del color que os parezca más indicado), unas barras para ojos y unas servilletas de papel para después quitarnos el maquillaje.

Una vez que conocéis los productos que debéis usar, proceded de la siguiente manera:

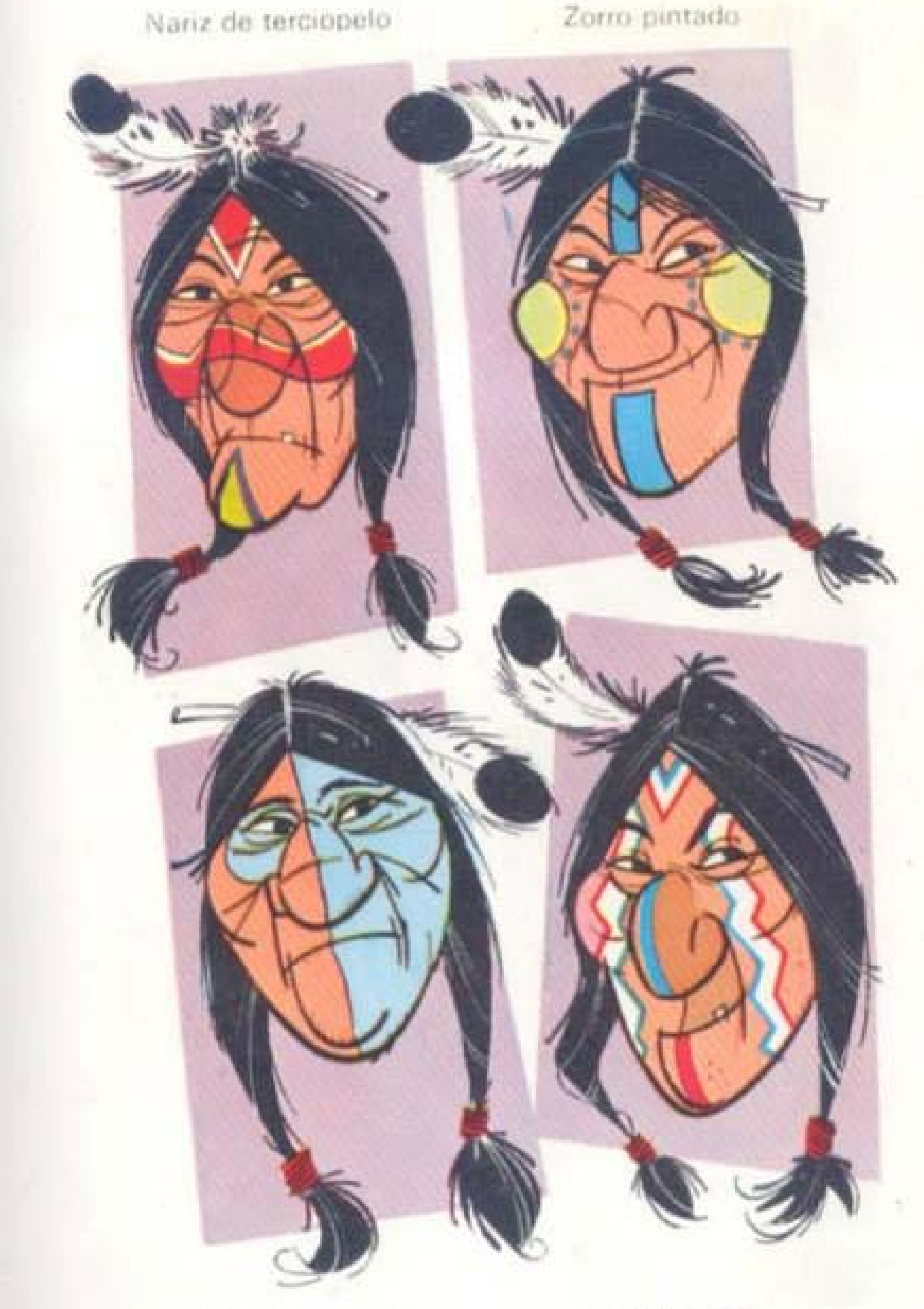
1) Extender el maquillaje de fondo sobre los párpados y alrededor de los ojos.

2) Cubrid completamente las orejas.

3) Cubrid bien las entradas del pelo, la frente y la parte baja del cuello.

4) Ahora pintaos un arrebol rojo sobre el mentón y las mejillas.

5) Por fin pasamos a la parte más artística, bélica y simpática del programa... manejando las distintas barras, roja, verde,



Nariz de terciopelo

Zorro pintado

Pichón sentado

Trueno y rayo

Pavo enfadado

Puma gigante

Ojo de lince

Ciervo descornado

Diente de halcón

Pitón emplumado

Estornudo volador

Ojo resplandeciente

azul, etc. Seguid los ejemplos que os damos en las páginas 163, 164 y 165. Si el fondo de maquillaje usado resulta demasiado fluido o demasiado seco para vuestra piel, remediarlo con polvos compactos del mismo color... ¡Ugh!

BRONCEADO DORADO



El sol es la fuente de la vida. Al sol, gran mago del universo, le debemos la luz, el calor, la sucesión de las estaciones, el que podamos ir al monte a admirar un gran arbolado o zambullirnos en las azules olas del mar. Pero... a propósito de mar y de montaña, debemos tener cuidado de no dejarnos quemar por los rayos del sol y evitar las quemaduras. Para que nuestra piel adquiera un bronceado de oro debemos tener prudencia y técnica apropiada, al exponernos al sol. De fácil

aplicación es la fórmula presentada en "la tabla de Rollier" que da minuto a minuto los primeros tiempo de exposición.
Observando la tabla, notaréis en efecto que la exposición al sol es progresiva de cinco en cinco minutos cada día, hasta alcanzar el máximo de 75 minutos a los 15 días para los pies.
Después del 15.° día podréis exponeros libremente a la acción benéfica del Rey Sol sin temor a las quemaduras.

PARTES DEL CUERPO	DIA								
	1.°	2.°	3.°	4.°	5.°	6.°	7.°	8.°	15.°
pies	5	10	15	20	25	30	35	40	75
piernas	–	5	10	15	20	25	30	35	70
muslos	–	–	5	10	15	20	25	30	65
estómago	–	–	–	5	10	15	20	25	60
pecho	–				5	10	15	20	55
espalda	–	–	–	–	–	5	10	15	50

NO TIREIS DE LA COLA AL GATO

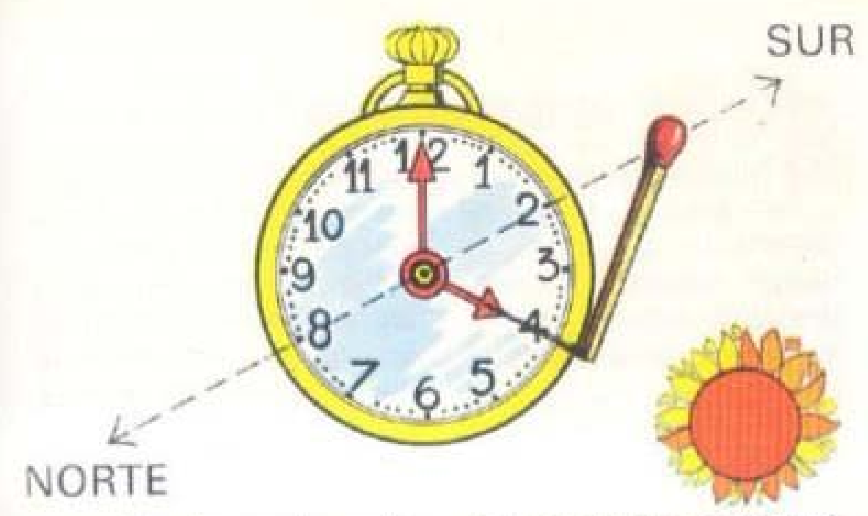
Y no lo decimos solamente por lo que os pudiera ocurrir, como le sucedió un día al Pato Donald que...
Donald, un día decidió irse solo al monte, convencido de que solamente en medio de la naturaleza estaría libre de las preocupaciones cotidianas, como la de saldar las cuentas a sus acreedores.
Jorgito, Juanito y Jaimito –como bravos jóvenes excursionistas– advirtieron a su tío de la imprudencia de semejante decisión. Sucedió que su-



bido a un árbol cogió distraídamente... una cola y la tiró creyendo que era la de un gato y ¡era la de un puma! Esto no le hubiera ocurrido nunca a un joven excursionista o a chicos inteligentes: los unos y los otros no hubieran molestado nunca a un animal. No nos referimos sólo al puma... ¿qué gusto puede haber en cortar la cola a una lagartija? ¿O coger mariposas? Ello significa apagar, en un momento de inconsciencia, la vida, sea ésta la de una lagartija o la de una mariposa. Pensad siempre que los animales son los mejores amigos del hombre, incluso aquellos que veáis como más temibles.

LA ORIENTACION CON EL RELOJ

No siempre viaja uno con la brújula en el bolsillo. Sin embargo, todos tenemos a mano un reloj y con él podremos fácilmente orientarnos. ¿Os extraña que el reloj pueda sustituir a la brújula? Escuchad atentamente... Empezad por colocar horizontalmente el reloj, con la esfera vuelta hacia arriba. Colocad después una paja o una cerilla verticalmente contra el borde del reloj, donde se encuentra la aguja de las horas. Girad el reloj, de manera que la sombra de la paja o de la cerilla cai-



ga sobre la aguja corta. Bien; el Sur se encuentra a mitad de camino entre este punto y el número doce de la esfera. Por ejemplo, a las 4 de la tarde, después de que pongamos el reloj en la posición indicada, la línea que del centro del reloj va sobre el 2 indicará el Sur. Si fuese las 8 de la mañana, la línea del Sur pasaría sobre el 10.



QUINCE HOMBRES

"Quince hombres sobre el cofre del muerto, y un barril de ron..." cantaban los piratas de la *Isla del Tesoro*, la famosa novela de Luis Stevenson.

Debéis saber que los piratas, cuando querían desembarazarse de alguien, lo abandonaban sobre una de las innumerables islas sin explorar del mar Caribe, islas a las que daban nombres fantásticos.

Un día sucedió que el célebre pirata Edward Teach, llamado Barbanegra, por no dividir el ootín entre quince de sus hombres, los abandonó con pocas armas y un barril de ron, en la isla que era conocida con el nombre de *"El Cofre del Muerto"*.

Conozcamos ahora un poco más a fondo a estos hombres que en el curso de los siglos XVI, XVII y XVIII cruzaron los mares. Sobre todo hay que distinguir entre *bucaneros* (o *filibusteros*), *piratas* y *corsarios*.

Corsarios

Los corsarios eran aventureros ingleses, franceses y holandeses, hostiles a los españoles, que hacían la "guerra corsaria" por encargo de sus gobiernos y no por cuenta personal. Uno de los más famosos fue Sir Francis Drake (1540-1596), explorador y navegante que tuvo parte importante en la creación del imperio colonial inglés.

Sucedía alguna vez que algún corsario se hiciera pirata. Típico ejemplo es el del célebre Capitán William Kidd (1645-1701). Este, encargado de dar caza a los piratas y de llevar a cabo acciones de represalia contra la flota francesa, recibió del gobierno británico el mando del galeón "Adventure", a bordo del cual llegó a Madagascar donde se alió con los piratas.

Después de dos años de piratería, fue arrestado y terminó su aventurera vida en la horca, el 23 de mayo de 1701.

Piratas

Al contrario que los corsarios, los piratas "trabajaban" por su cuenta, asaltando los barcos mercantes y particularmente los galeones españoles que navegaban cargados de oro y mercancías preciosas que traían de América.

Bucaneros

Estos no eran ni corsarios ni piratas, aunque participaban de las características de ambos. Unas veces trabajaban por su cuenta y otras por encargo de éste o aquel gobierno y, en general, siempre contra los españoles. Ellos mismos se llamaban "Hermanos de la Costa" y, en el período de mayor esplendor fundaron una República en la Isla Tortuga, a lo largo de La Española (Haití). A las órdenes de jefes despiadados y crueles, obedecían a leyes férreas que establecían rígidamente el reparto del botín, la disciplina a bordo y el comportamiento en la Isla. Las desobediencias (como la de fumar en la bodega) eran castigadas, según la "Ley de Moisés", es decir, con 40 latigazos. La pena de muerte se aplicaba a los delitos más graves. Famoso por la intransigencia en la aplicación de la ley fue Bartolomé Roberts que, durante su carrera, capturó un total de 400 barcos.

Otros bucaneros que pasaron a la Historia: Sir Henry Morgan, William Dampier y Basil Ringrose.

Entre los piratas merece una particular mención el ya citado Capitán Edward Teach, llamado "Barbanegra". Este era famoso por su larguísima barba, que se adornaba con cintas de varios colores, que después se arrollaba a las orejas. En el combate llevaba una bandolera de la que pendían tres pares de pistolas. Bajo el tricornio llevaba trenzas de cuerda, a las que prendía fuego. Así su rostro, rodeado por las llamas, asumía un aspecto terrorífico.

Menos fantásticas que él, pero tan feroces, fueron las dos únicas mujeres-piratas que la Historia recuerda: Anne Bonny y



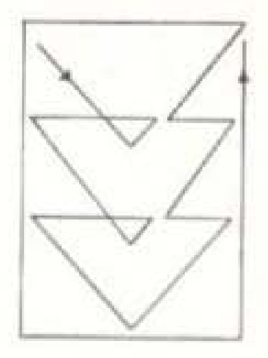
Mary Read. Todos los anteriormente nombrados combatían bajo un mismo tipo de bandera, que generalmente consistía en una tela negra sobre la que llevaban pintada una calavera y dos tibias, o también un esqueleto que llevaba en la mano un vaso de ron y en la otra un sable de abordaje.

Armas y naves

Siguiendo con el mismo tema, diremos que las armas usadas eran las pistolas, sables y dagas, hachas, arcabuces, cañones de pequeño calibre (que disparaban clavos y chatarra metálica), cañones de gran calibre (que disparaban bolas de hierro). Casi siempre la lucha terminaba con el abordaje: es decir, con la invasión y conquista del barco enemigo.

Terminemos esta breve correría por el mundo de los "navegantes" con una relación de sus naves. La más pequeña era la *galera* velocísima, con remos y vela. Después la *galeota,* sutil, con una sola vela latina y remos. Sigue la *galeaza* con tres mástiles latinos, 32 remos por banda y 36 cañones. Luego sigue el *galeón,* más grande que todos los precedentes con cuatro mástiles y un armamento de 70 cañones.

EL JOVEN «AUTENTICO EXCURSIONISTA»



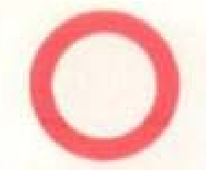
Para resolver el juego de la página 142, sólo tendrás que seguir la dirección de la flecha izquierda, como se indica en la solución de aquí arriba. El joven excursionista listo, habrá conseguido no levantar el lápiz del papel sin pasar dos veces por la misma línea.



NIÑERA POR UNA TARDE

¡No arruguéis la nariz, jóvenes excursionistas! Podrá ocurrir que, teniendo vuestros padres que ausentarse, os confiarán... a vuestro hermanito pequeño. ¿Sabéis cómo comportaros? Nosotros no lo dudamos, porque vuestros padres, antes de marcharse, os habrán dado toda clase de recomendaciones... Pero aun y todo es conveniente saber que...

1.º Tened cuidado de que el niño no se acerque al gas y no se ponga a jugar con las cerillas. 2.º Que no se lleve a la boca objetos extraños como botones, soldaditos, dedales. 3.º Que no tenga a su alcance frascos de píldoras, botellas o bolsas de plástico. 4.º Que no toque los interruptores o enchufes. 5.º Si quereis entretenerlo con juegos de recortables, hacedlo manejando tijeras de juguete con las puntas redondeadas. 6.º Entretenedlo con historias y cuentos.







Prohibido el paso en los dos sentidos — Pista reservada para bicicletas — Stop en el cruce — Prohibido adelantar






Peligro cruce — Peligro escuela — Peligro baden — Peligro indefinido








Limitación de velocidad — Prohibido girar a la derecha — Prohibido aparcar — Dirección prohibida

Ceda el paso — Paso a nivel con barreras — Doble curva peligrosa — Carretera preferente

¡STOP! LA SEÑALIZACION

Con el tráfico no hay que bromear, y si queréis circular seguros, a pie o en cualquier vehículo, debéis conocer las señales. Además, recordad que si sois peatones, debéis cruzar por los pasos cebras y jamás delante de un vehículo lanzado. Si vais en bicicleta o en motocicleta tened en cuenta: 1.º No viajad nunca al lado de otro vehículo. 2.º







Fin de limitación de velocidad. — Fin de prohibición de adelantamiento. — Preferencia al sentido opuesto — Sentido giratorio.




Vía para vehículos lentos. — Fin de doble sentido de circulación. — Circulación paralela. — Fin de circulación paralela.






Cañada. — Animales sueltos. — Doble sentido de circulación. — Estrechamiento de calzada.






Puesto de socorro. — Teléfono. — Taller de reparación. — Surtidor de gasolina.

No vayáis dos personas en el vehículo. 3.º No soltéis nunca el manillar, para hacer acrobacias. 4.º Aseguraos de que los dispositivos acústicos, luminosos y los frenos estén en perfecto estado. 5.º Evitad grandes velocidades y los "vuelos en descenso". 6.º Dad preferencia a los trolebuses. 7.º No paséis los pasos a nivel cuando las barreras están echadas. 8.º No os agarréis a la parte trasera de otro vehículo. ¿Habéis entendido? Y ahora vamos a conocer algunas señales de tráfico.



LLEGA UN CACHORRO

¡Llega un cachorro a casa: sea bienvenido! ¿Quién es? Un cachorro de pura raza o no, eso no importa puesto que no es el "pedigree" lo que hace el corazón de un perro. ¿Cómo tenemos que portarnos con él? Con la máxima dulzura, hablándole lentamente y siempre de la misma forma. No le asustéis ni le gritéis.

Pensad que vuestro pequeño amiguito acaba de dejar a su madre y a sus hermanos, y que vosotros sois para él unos seres desconocidos, muy grandes, con dos piernas largas y dos brazos larguísimos que intentan cogerlo.

Otra cosa muy importante que hay que tener presente: el cachorro es como un niño muy pequeño y necesita sus horas de sueño y descanso entre un juego y otro y entre comidas. Pluto (le llamaremos así) no tiene por el momento vuestras fuerzas y no puede resistir el ritmo de vuestros juegos.

¿Qué hay que darle de comer? Eso tendrá que decirlo el veterinario, al que conviene llevarlo para una visita de control; generalmente conviene alimentarlo con arroz hervido con carne picada, cuatro o cinco veces al día. No conviene bañarlo hasta los 6 meses.

Es muy posible que Pluto se muestre miedoso o rebelde y preponderante, deseando morderos con sus dientes de... leche. No tengáis miedo, nuestro amigo sólo necesita ambientarse.



Obsequiadle con un aro de goma dura, nunca pelotas, puesto que éstas son peligrosas. Se le fortalecerán los dientes jugando con este aro. No le deis nunca huesos para roer, tampoco cuando sea grande.





No dejéis a su alcance agujas, dedales, cuerdas, soldaditos... puesto que se los puede tragar.
Tened cuidado con las cortinas, tapizados y sillones. Poco a poco debéis enseñarle que no los tiene que tocar jamás.
No le peguéis, decidle solamente: ¡no! Después de ésto os obedecerá dócilmente.
Sobre todo, debéis enseñarle a respetar, desde el primer momento, el sillón donde papá hace su siesta después de comer, y el cesto de las labores de aguja de mamá. No sería muy agradable para ninguno de los dos encontrar su sillón "ocupado" y sus ovillos revueltos.
Ahora, amigos, no os riáis de lo que os vamos a decir. Hasta que vuestro amigo no haya aprendido a hacer sus necesidades (al principio hará varias veces al día) acostumbradle a que las haga sobre una hoja de periódico puesta en el balcón o el baño. Pluto aprenderá a ir siempre allí. Después para haceros entender, levantará la pierna cuando tenga los 6 ó 7 meses de edad.
¿Dónde tiene que dormir Pluto? En su cama, solo. En tiendas apropiadas se venden varios tipos de camas para perros. Haced jugar a Pluto pero no hagáis de él un payaso: lo que más rabia da a un verdadero conocedor de los animales es el ver a un perro con un periódico o un paquete en la boca. Cuando salgáis de casa, llevad a Pluto atado: evitaréis que se encuentre en peligros y que provoque incidentes. En la placa del collar escribid "su nombre", vuestro apellido, número de teléfono y dirección. No os parezca ridícula esta advertencia: os servirá para encontrar a vuestro amigo en caso de que se pierda.
Después vendrá el tiempo de ponerle a Pluto las vacunas contra la rabia y el tifus. Pero ya el cachorro se habrá convertido en adulto y vosotros más expertos en materia "canina". Sobre todo os habréis dado cuenta de que Pluto os quiere: un amor lleno de inteligencia, de dedicación, de obediencia, y porque él sabe que sois todo lo que tiene en el mundo.





¿QUE TIEMPO HARA?

¿Sabríais decir con exactitud aproximada el tiempo que va a hacer? Un joven excursionista tiene que saber que...

– Habrá lluvia si la luna tiene una aureola a su alrededor.

– Hará buen tiempo, si el humo de una locomotora, o de una chimenea, sale verticalmente y se dispersa rápidamente y hará tiempo húmedo y lluvioso si el humo y el vapor quedan largo rato en el aire.

– El temporal es inminente cuando el gallo canta a horas insólitas, las gaviotas baten sus alas sobre el agua y los pavos reales gritan.

– La telaraña es un poco como... el barómetro de los jardineros. En efecto, cuando amenaza lluvia o viento, la araña acorta los últimos hilos de los cuales cuelga su tela y se queda como muerta. Si alarga tranquilamente los últimos hilos hará buen tiempo; si se pone a trabajar en su tela aunque

llueva, quiere decir que cesará muy pronto.

– El mal tiempo se aproxima si las golondrinas vuelan muy bajo, con frecuentes saltos hacia el suelo.

– El tiempo tiende a mejorar si los ruiseñores cantan toda la noche.

– Si las nubes aparecen suaves, el buen tiempo está asegurado; si tienen los contornos recortados habrá viento; el viento será fuerte si las nubes están amontonadas.

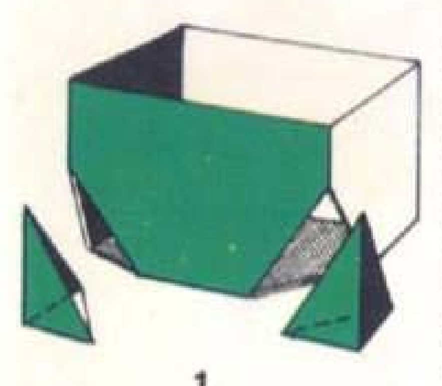
– Un atardecer amarillo-amarillo es... mensajero de viento.

– Un atardecer amarillo pálido... mensajero de lluvia... ¡No os queda más que preparar el paraguas!

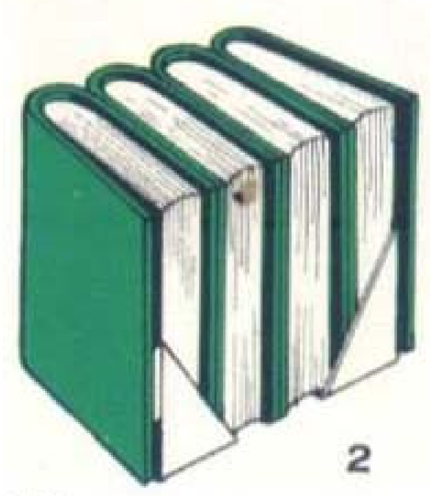


¡TODOS EN PIE!

Seguid sentados, no nos dirigimos a vosotros, sino a los libros de vuestra biblioteca. El truco para mantenerlos siempre derechos es muy fácil... Coged una caja vieja de zapatos y cortadle los ángulos, no demasiado alto, ni demasiado bajo (1) ¿Ya está? Ahora, apoyad uno tras la cubierta y la primera página del primer libro de la fila, el otro tras el dorso y la última página del último libro (2).



1



2

SI VAIS A LA MONTAÑA

Naturalmente habréis preparado la mochila con todo lo necesario para la excursión. ¿Qué os parece si metéis en la mochila cosas que parecen innecesarias y que en determinadas circunstancias son indispensables? Veamos un poco:

Un jersey de lana, para ponéroslo cuando lleguéis al punto de destino, por si allí hace más frío, o para cambiarlo por el que llevéis puesto si éste se encuentra sudado.

Un par de toallas.

Un rollo de esparadrapo.

Talco.

Una botella de alcohol (no de beber, sino para desinfectar las heridas).

Una venda de gasa.

Un paquete de algodón hidrófilo.

Unas tijeras.

Una navaja mil usos (que tenga por lo menos un abrelatas y un sacacorchos).

Un rollo de cuerda.

Una linterna.

Una caja de cerillas.

Un frasco de aceite bronceador, que os protegerá de las quemaduras del sol.

Una vez bien llena la mochila con todo su contenido, pesará sobre vuestras espaldas aún más, si las correas están duras por el uso. Para mantenerlas blandas, bastará que las untéis con un poco de vaselina o con la crema que uséis para las botas.



¡OJO CON LAS PICADURAS!

Un joven excursionista sabe poco más o menos cómo evitar las picaduras de las abejas o de las avispas (es decir, no molestándolas). Puede ocurrir que la abeja... confundiéndoos con una rosa de mayo, os deje una dolorosa señal de su presencia. ¿Sabéis lo que tenéis que hacer? Sobre todo no rascaros la picadura, y haced lo que os decimos a continuación:

– Extraed con unas pinzas el aguijón (de la avispa o de la abeja), poneos compresas de agua y vinagre, agua y sal o humedeceros con unas gotas de amoníaco. Un poco de amoníaco diluido en agua servirá igualmente para calmar la irritación provocada por la picadura de los mosquitos.

– Si os habéis pinchado con las espinas de una rosa, apretar la herida y haced que salgan unas gotas de sangre y después desinfectaros. Tened cuidado de que la espina no quede dentro: en tal caso pedid que os la quiten con unas pinzas.

– Si al pasear por el campo os rozáis con ortigas y véis aparecer sobre vuestra piel pequeñas ampollitas casi invisibles (pero muy dolorosas), entonces calmad la parte irritada con alcohol alcanforado.

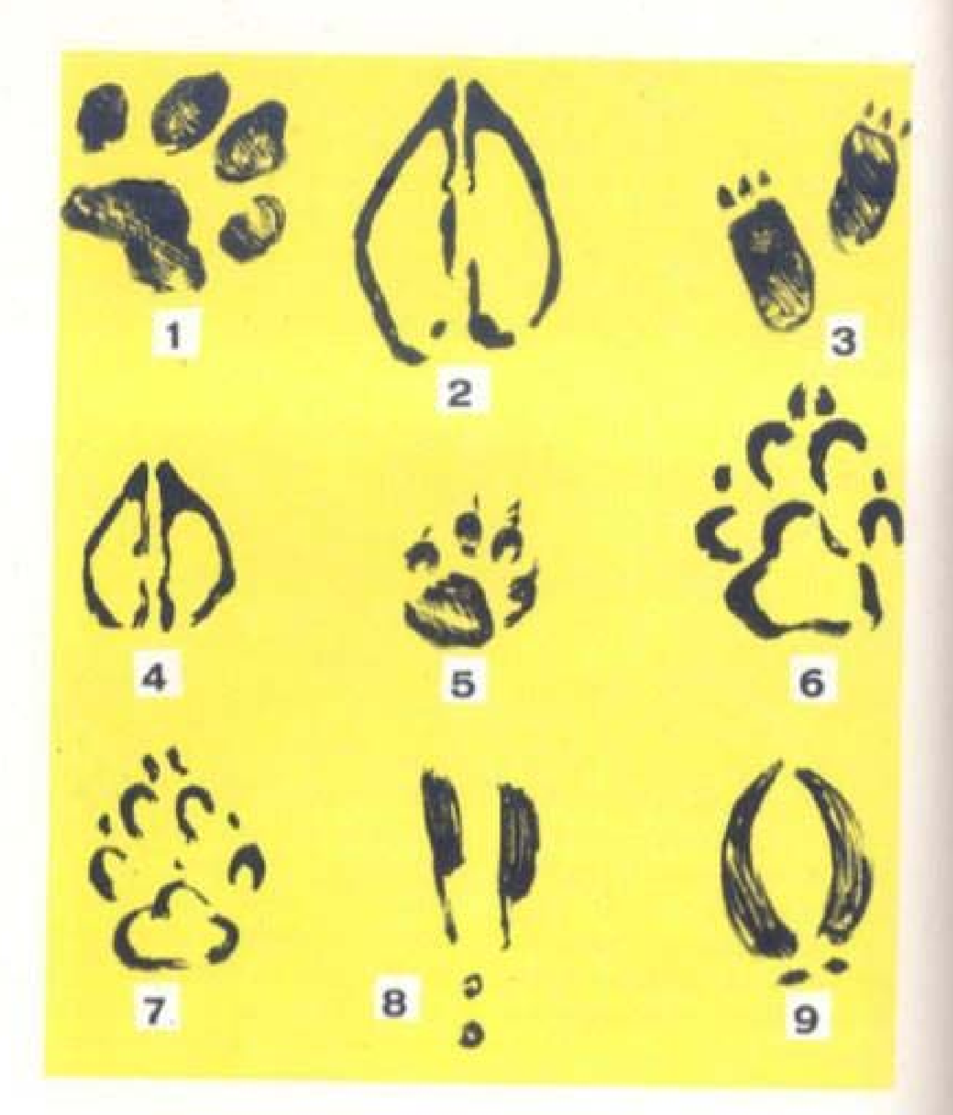
– Por último, si habéis sido víctimas de la picadura de un cangrejo, desinfectaos con uno de los remedios arriba ya citados y poneos compresas de agua marina, teniendo cuidado de no dejaros picar otra vez!

¡MANTENEOS A SOTAVENTO!

¿Sabéis cuál es el mejor sistema para conocer a los animales? Observadlos de cerca. Pero... la mayor parte de las veces, éstos no desean que nadie meta la nariz en sus asuntos. Y entonces no nos queda más remedio que ponernos a "sotavento."

Si un día tenéis la suerte de visitar uno de nuestros Parques Nacionales, o simplemente de dar un paseo por el monte, tened la precaución de observar, sobre todo, el terreno. Cuando vuestros ojos se acostumbren a "ver" y a "distinguir" en el suelo distintas señales, puede ser que tengáis la suerte de descubrir huellas de algún animal. Entonces seguramente querréis saber quién es el "poseedor" de tal huella.

Haced lo siguiente: abandonad el sendero o el camino forestal y andad lentamente y en silencio, procurando sobre todo manteneros a sotavento", es decir, que el viento (aunque ligerísimo) sople contra vosotros. De lo contrario, los animales advertirán con su infalible y sutilísimo olfato, que alguien les está acechando. Sentirán el olor del hombre y se darán a la fuga. Sólo manteniéndose a "so-



tavento y ayudados por la suerte, podéis encontrar alguna familia de animales. A continuación os presentamos algunas huellas de animales domésticos y salvajes. Pertenecen a aquellas especies que más abundan en nuestro país. (Observad con atención la ilustración):

1. = Gato
2. = Ciervo
3. = Oso
4. = Oveja
5. = Perro
6. = Lobo
7. = Zorro
8. = Liebre
9. = Alce

¡LOS SEÑORES ESTAN SERVIDOS!

Un joven excursionista puede transformarse en un... "barman" de primera.
He aquí la receta secreta de algunas bebidas para todos los gustos... y sobre todo para todos los bolsillos.

Naranjada al claro de luna: Exprimid tres naranjas y dos limones. Verted el jugo obtenido en una jarra. Añadid azúcar a gusto, un poco de agua mineral y algún cubito de hielo.

Té de melocotones: Calentad agua y antes de que empiece a hervir, retiradla del fuego. Echadla en una tetera ya ambientada, es decir, enjuagada con agua caliente, y añadid 2-3 sobrecitos de té. Dejadlos en infusión durante 3-4 minutos. Retirad las bolsitas, azucarad lo suficiente y añadid un melocotón, previamente pelado y cortado en rodajas. Dejad que se enfríe la tetera y después metedla en el frigorífico. Obtendréis una bebida deliciosa y refrescante.

Leche mentolada: Verted medio litro de leche y medio litro de agua fresca. Añadid azúcar a vuestro gusto y tres gotas de esencia de menta (de venta en la farmacia).





¿Quieres ser...

CANTANTE?

¿Quieres llegar a ser en poco tiempo una celebridad no sólo nacional sino internacional? Sería un buen "golpe" el intentarlo, si poseéis una bonita voz y un oído, digamos, musical. He aquí la pauta a seguir, prescindiendo de concursos, concursitos y concursazos. Grabad en una cinta magnetofónica una canción para la que estéis particularmente "preparados". Enviad la cinta, acompañada del nombre, apellido, dirección, etc. a una casa discográfica. Si los expertos de la casa opinan que la voz es interesante, os llamarán para hacer una prueba en sus estudios. Este sistema sirve para los aspirantes a cantantes de música ligera, no para los aspirantes a intérpretes líricos.

Así se iniciaron algunos cantantes que hoy son famosos en todo el mundo. Si a los quince días no recibís contestación, desistid.

¿Quieres ser...

«CLOWN»?

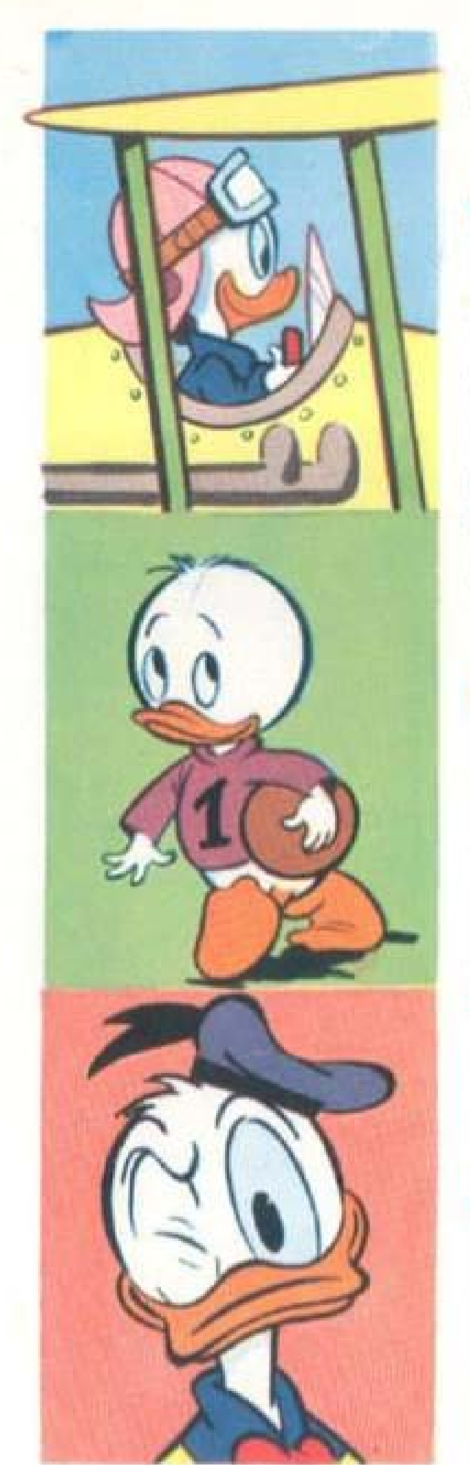
Si hemos dicho "Clown". Esperad a reiros porque hacer el payaso es una cosa seria. La profesión de "clown" es una profesión dura y exige espíritu de sacrificio. Pero, ¿tenéis, o por lo menos sentís, esta vocación? Muy bien. Lo primero que hay que hacer es escoger el "rostro" que será vuestro uniforme de trabajo. Mandad un boceto de esta "máscara" con la que pretendéis hacer desternillar de risa, a un cierto señor Jack Gough, secretario del *International Circus Clown Club*, con sede en Londres. Gough la reproducirá sobre una cáscara de huevo y pondrá vuestra "cara" al lado de centenares de su colección. Si vuestra cara se parece a otra de las de su colección, no hay esperanza de salvación: o inventáis otra o debéis resignaros a cambiar de profesión y aplaudir a los payasos en el circo.

¿Quieres ser...

GEOLOGO?

Comenzad por conseguir un diploma de enseñanza media superior. Y no digáis: "Caramba, cuánto tiempo se necesita. Soy tan joven"... ¡El tiempo vuela, muchachos! Con vuestro Diploma en el bolsillo os matricularéis en la Universidad, exactamente en la Facultad de Ciencias. Después de çuatro años y de estudios interesantísimos, conseguiréis el título en Mineralogía y Geología. Entonces, desde el uranio al petróleo, toda la tierra será vuestra. Y no sólo la tierra: también la luna pues parece ser que en nuestro satélite abundan estos elementos, al menos después de los primeros exámenes de las rocas selenitas.

Esta es la profesión a elegir caso de que os ilusione el convertiros en descubridores de minas de oro, pues los bellos tiempos de California, con sus ríos arrastrando pepitas auríferas que bastaba recoger, se han acabado para siempre.



¿Quieres ser...

AVIADOR?

Oficial aviador... se entiende. Hay que inscribirse en la Academia Aeronáutica, mediante concurso. Además, hay que tener determinados requisitos psico-físicos y presentar los siguientes documentos: certificado de ciudadanía española, certificado de nacimiento testimoniando que no se han superado los 21 años de edad, certificado de buena conducta, certificado de soltería o viudez sin hijos.
Después, una vez superadas todas estas pruebas, tendréis que someteros a un examen de ingreso en la Academia General del Aire.
Cuatro años después, si aprovecháis las enseñanzas que recibiréis en la Academia, recibiréis el título de "oficial del Ejército del Aire."
Hay numerosos y bien remunerados puestos en la aviación civil, siempre en continua expansión.

¿Quieres ser...

FUTBOLISTA?

Confesadlo, muchachos. ¿Quién no sueña con emular el suave toque de Pirri y la velocidad increíble de Gento? ¿Quién no sueña con ser un ídolo de los estadios, un héroe de los domingos y de los otros días de la semana? Bien, lo ideal sería entrar en un gran club y llegar a ser seleccionado para defender los colores de vuestro país, pero no creáis que esto es fácil, ya que para la mayoría de vosotros será imposible. Pero si lo queréis intentar, basta con inscribirse en una Federación Juvenil que participe en numerosos encuentros; trabajad con pies y cabeza, para conseguir un puesto estable en el equipo y esperad a ser descubiertos por cualquier buscador de talentos de esos que siempre se pasean por los campos de fútbol, en busca de nuevos "fenómenos" del balón. Si llega este instante, habréis de luchar para aprovechar esta oportunidad.

¿Queréis ser...

SIMPATICOS?

¿Y establecer entre vosotros y el prójimo una relación de cordialidad? Es una cosa estupenda, muchachos, puesto que todos os verán con gusto y buscarán vuestra compañía.
¿Qué hay que hacer?
Al principio no os será fácil. Sobre todo si uno es de carácter un poco cerrado, no le será fácil ir contra la propia naturaleza. Intentad hacer lo siguiente: comenzad por no ser tímidos. Muchas veces la timidez parece altanería. Saludad los primeros, mirando a la cara al que te saluda y sonriéndole al mismo tiempo. Un buen saludo predispone bien a un individuo sobre su prójimo. Después sed gentiles, sin ser avasalladores. No os hagáis los sabiondos y entendidos.
En suma, seguid el comportamiento del campeón del mundo de la simpatía que es nuestro querido Donald.



¿Quieres ser...

ASTRONAUTA?

Ser astronauta, ¿eh? Creemos que no existe profesión más moderna, más fascinadora, más alentadora para quien... tenga coraje. Bien, en el actual estado de cosas, para conseguirlo es necesario ser estadounidense o soviético. Pero, nunca se sabe... quizás... en el futuro...
Para poneros un ejemplo, os mostramos el camino realizado por Armstrong para conseguir poner pie en la superficie lunar. Después de conseguir el diploma de la escuela media superior, se inscribió en la Universidad y, antes de ser ingeniero, participó en la guerra de Corea. Entró en la aviación civil y se convirtió después en piloto de pruebas. En 1962 entró a formar parte de la N.A.S.A. y después de superar infinidad de tests psico-físicos, se convirtió en astronauta. Largo camino hacia las estrellas...

¿Quieres ser...

ACTOR?

Se puede ser actor de varias maneras. Por ejemplo, un cantante puede llegar a ser actor, también un intérprete de dramas o una modelo, etc. Estos son, bajo ciertos puntos de vista, caminos. Caminos diversos que muchos renombrados actores han recorrido. La forma derecha, por así decirlo, es inscribirse en la Escuela Oficial de Cinematografía. Para ello es necesario un diploma de escuela media y haber cumplido los 18 años. Los estudios duran tres años. Al finalizar los cursos serán los mismos productores los que con un poco de suerte os llamarán... y os lanzarán hacia la fama.
Quizás empecéis con papeles de segunda fila o simplemente como "extras". ¡Muchos artistas comenzaron así! Puede decirse que la mayoría de los que hoy son nuestros favoritos.

¿Quieres ser...

PERIODISTA?

Primera cuestión: el periodista ¿nace o se hace? Bien: hacen falta las dos cosas. Pero dejemos el juego de palabras y vayamos al asunto. El camino más corto para ser periodista es éste: conseguid un diploma como el que os hemos hablado cuando nos referíamos a la profesión de geólogo (a ésto debemos añadir que debéis tener facilidad para redactar correctamente y conocer bien vuestra lengua materna).
Después hay que prepararse para el ingreso en la Escuela de Periodismo y superar todas las pruebas. Cuando acabes esta carrera y recibas el título correspondiente, estarás en condiciones de iniciar tu vida profesional de periodista. ¡Y lanzarte a la "caza" de noticias!...
Sir Arthur Conan Doyle, que dio al mundo literario la figura de Sherlock Holmes, fue el periodista mejor pagado del mundo.

LA TABLA DEL «NO»

No respiréis con la boca abierta. Acostumbraros a respirar por la nariz. Así evitaréis el tener más sed de lo normal. Estando con la boca cerrada evitaréis tragaros microbios y roncar de noche.

No aceptéis ir en coche, moto u otros medios y tampoco caramelos o encargos de desconocidos.

No permanezcáis indiferentes cuando veáis a un chico discutir o pegarse con otro más pequeño que él o maltratar a un animal. Llamad inmediatamente la atención de un adulto, que sabrá cómo reñirle.

No tiréis peladuras de frutas, ni papeles al suelo. Es una cuestión de inteligencia y de buena educación. Un joven excursionista no tira en la calle ni el billete del tranvía. Para eso están las papeleras públicas.

No tiréis piedras en el monte. Tened cuidado al trepar por los senderos, podéis desprender alguna piedra, que podría herir seriamente a alguien que vaya detrás de vosotros.

No recojáis del suelo objetos de naturaleza desconocida. Podrían presentar peligro de explosión o de envenenamiento.

No corráis con botellas, tijeras, cuchillos, objetos cortantes y frágiles en la mano.

No mojéis el dedo para dar la vuelta a una página de un libro. Es antihigiénico y antiestético.

No arrastréis los pies. ¡Es mamá quien tiene que pagar luego los zapatos rotos!

No apuntéis con armas a personas, aunque sean inofensivas; ni con la cerbatana; podríais herirles en los ojos, con gravísimas consecuencias.

EXPLORANDO SE APRENDE

Sobre todo no exploréis una gruta. El joven excursionista sabe que una aventura de esa clase, requiere una preparación especial, un conocimiento a fondo del lugar y rapidez de reflejos en caso de desagradables imprevistos. Es desaconsejable "entrar a echar un vistazo para curiosear" más allá de una roca que de improviso aparece a nuestra vista durante un paseo por el monte. Las grutas y las cavernas son la mayor parte de las veces, guaridas y nidos de animales que, al ser molestados por vuestra presencia, pueden asustarse y ocasionaros conflictos.

La cosa cambia cuando la exploración se efectúa en grutas-monumentos nacionales, donde existen pasajes seguros y guías, y donde además hay aire y luz; donde explorar significa quedar con la boca abierta por el asombro y la emoción.

Cuando la exploración sea "espeleológica" la efectuarán solamente auténticos expertos, provistos de los equipos necesarios.



COMO SUBIR A UN ARBOL

Sería estupendo que todas las veces que pudiérais fueseis al monte, aunque sólo sea para dar un paseo entre los pinos y las praderas; y detenerse un momento a mirar el verdor que nos rodea; inclinarse a observar la hierba; pararse un momento en completo silencio y absoluta inmovilidad para escuchar los dulces sonidos del bosque.

Bueno, jóvenes excursionistas ¿por qué no trepáis a un árbol? Vuestros jóvenes músculos tienen necesidad de estar en forma y además entrenándoos en escalar las frondosas y robustas ramas de un grueso árbol, terminaréis escalando montañas y las dificultades de la vida. Si ya tenéis práctica con la cuerda –es un ejercicio de gimnasia en los años escolares– no tendréis dificultad en subir a un árbol. Proceded así: Lanzad y asegurad una cuerda fuerte a una rama gruesa. Debéis colocar la cuerda lo más cerca posible del



tronco, de manera que mientras subís, podáis apoyar el pie (llevad siempre botas de monte con fuertes suelas de goma, nunca de cuero o piel de búfalo, que hacen resbalar). Haced fuerza con el pie en el tronco y haciendo ligera palanca con el cuerpo echado hacia atrás, proceded a trepar poco a poco. Una vez alcanzada la rama más baja, coged un poco de aliento, y descended. Repetid este ejercicio varias veces... Después, dejando la cuerda, si os sentís seguros, haced otras escaladas a otras ramas manteniéndoos siempre cerca del tronco... Pero cuidado: no os entusiasméis demasiado de vuestra bravura. Y sobre todo ahora que es necesario bajar, lo cual es más difícil que subir. Podría ocurriros que al mirar hacia abajo sintiérais vértigo ¡Quietos! No miréis abajo por el momento, pero observad con calma lo que está a vuestro alrededor y, sobre todo, pensad que no os va a ocurrir nada. Ahora intentadlo otra vez y veréis cómo va mejor. Despacio, muy despacio, id bajando y el descenso ha terminado.

Aparte de la recomendación que se os hace en cuanto al material de las suelas de vuestro calzado (recordad: goma y nunca cuero), sería muy conveniente que utilizarais un par de guantes en estas primeras escaladas, ya que el peso del cuerpo, tanto en el ascenso como en el descenso, se distribuye entre las plantas de los pies que, alternativamente, se apoyan en la corteza del tronco, como en las manos que sujetan fuertemente la cuerda. ¡Ojo a este detalle, pues un resbalón involuntario puede hacer que os queméis las manos!

¡TENGO POR AMIGO A UN CUERVO!

El cuervo ha tenido siempre mala reputación y no se la merece. Se nutre de larvas y lombrices, por lo tanto es útil para las plantas y plantaciones. Dotado de un particular sentido del peligro, es un óptimo centinela para sus compañeros, contra los

cazadores y rapaces. Entre los habitantes del aire, es quizás el único que se detiene para socorrer a un compañero herido.
El cuervo es capaz de imitar el cacarear de una gallina, el quiquiriquí de un gallo, el maullido de un gato o el ladrido de un perro. Criar un cuervo es divertido y no es difícil. Si no podéis procuraros uno de nido, domesticad uno adulto. Lo pondréis en una habitación bastante grande. Necesitáis también un palo horizontal para que se pose y un recipiente poco profundo y lleno de agua siempre limpia, para que beba y se bañe. Un cuervo en su tierna edad, come varias veces y en pequeñas dosis carne cocida y patatas guisadas. Después le reduciréis la comida a dos al día, y a horas fijas. Un cuervo adulto podrá comer alubias y lentejas cocidas, pasta, queso y grano. Si disponéis de jardín lo dejaréis libre para que se procure él solo su alimento.





EL CARAMELO DEL EXCURSIONISTA

"Caramelo" es un nombre de origen español que a su vez halla sus raíces en el latín *canna mellis,* que corresponde a caña de azúcar. De todos estos complejos y lejanos orígenes, está claro que también a los antiguos les gustaba... comer caramelos.
Bien, jóvenes excursionistas, ¿queréis preparar con vuestras propias manos caramelos de chocolate? Poneos un buen delantal de cocina (no importa si os llega hasta los pies) y preparaos a seguir las instrucciones.
Mezclad un vaso y medio de azúcar con medio vaso de agua. Haced disolver en una cazuela, a fuego muy lento, el azúcar en el agua. Una vez que se enfríe, mezclad —usando siempre una cuchara de palo— dos tabletas de chocolate "amargo" rallado,

medio vaso de leche, dos cucharaditas de mantequilla y, si tenéis, una cucharadita de miel. Poned todo sobre el fuego y dejadlo cocer suavemente removiendo constantemente durante media hora. Transcurrido el tiempo de cocción, verted el contenido rápidamente —para evitar que se solidifique— en pequeñísimos moldes: van muy bien las bandejas de los cubitos del hielo.

EL CÓCTEL DE LOS EXCURSIONISTAS

¡Prohibido tomarlo antes del tiempo prescrito! No seríais excursionistas "Okay". Porque si picáis de la mezcla antes de tiempo... hic... ¿qué os queda para "después"? ¡La botella vacía! Algo por el estilo afirmó un cierto Arquímedes (no el pitagórico, sino el de Siracusa, a propósito de la mutación de los... líquidos).

Bien, jóvenes excursionistas y aspirantes, ahora mismo pasamos a presentaros la receta del pastel anunciado.

Ingredientes: 160 gr. de azúcar; tres sobrecitos de vainilla; 100 gr. de azúcar en polvo; la cuarta parte de un sobrecito de flan de vainilla; 3/4 de litro de leche; 1/5 de coñac y tres yemas de huevo.

Colocad todos los ingredientes cerca vuestro y también unos trapos de cocina y, armados con una cuchara de palo, preparaos a realizar vuestro cóctel. Echad en una taza el polvo del flan, tres cucharadas de leche y revolved teniendo cuidado de que no se hagan grumos. En una cazuela calentad el resto de la leche, en la que habréis echado el azúcar en polvo y los sobrecitos de azúcar de vainilla. Antes de que hierva añadid el flan y dejadlo cocer durante tres minutos, siempre revolviendo. Retirad la cazuela del fuego y dejad enfriar sin ce-



sar de revolver para que no se formen grumos o bolas. Cuando lleguéis al final de esta operación, mezclad las tres yemas de huevo con los 160 gr. de azúcar, batiéndolos siempre en el mismo sentido hasta que quede una crema suave. Si al principio os cansáis, no os desaniméis: será cuestión de unos momentos solamente... Sentiréis el brazo un poco dolorido pero, ¡ánimo, muchachos! Una vez obtenida la crema añadid al huevo el flan ya enfriado. Dando vueltas, añadid el coñac poco a poco. Después echad todo en una botella. Tapadla y dejar "posar", "envejecer" y "concentrar" durante un par de semanas. Pasado este tiempo, agitad la botella y servid el cóctel-néctar de los jóvenes excursionistas.

Un vasito, no más, ¡será suficiente para estar en forma!

¿Os habéis preguntado alguna vez por qué a toda mezcla de bebidas y otros ingredientes se le llama cóctel? En realidad la palabra es de procedencia inglesa, y aunque su escritura se ha castellanizado, en el país originario de ella se escribe: "cocktail", que, literalmente, significa "cola de gallo". El nombre, aplicado a una determinada bebida, lo dieron los pescadores escoceses, que, en los días de temporal en los que las faenas de pesca no eran posibles, se reunían en la taberna del pueblo a tomar una bebida que agitaban en el vaso con una "pluma de gallo", que además servía de adorno a la consumición.

JAQUE MATE AL HIPO

El hipo es uno de los inconvenientes que aparece siempre en el momento menos oportuno. ¿Qué hacer cuando el... hip... aparece?

– Beber, manteniendo la respiración, uno tras otro, siete sorbos de agua.

– Tomar una cucharada de azúcar, tragándola lo antes posible.



– Tomar una cucharada de vinagre, en el que se habrá diluido azúcar.

– Mojar con agua o saliva el lóbulo de la oreja.

– Rogar a los presentes que os den un buen susto con ruidos o gritos improvisados que os causen un buen sobresalto.

– Tocar las puntas de los pies sin doblar las rodillas. Este es el mejor remedio.

– Contar hasta 30... manteniendo la respiración.

PREPARAD LAS MALETAS

El primer deber de un joven excursionista es, independientemente de ser... muy obediente, es el de saber "hacer" su propia maleta. En primer lugar hay que evitar meter mezclado junto con la ropa, tabletas de chocolate, caramelo y chicles. También es contraproducente poner entre la ropa

plumas estilográficas, frascos de tinta, bolígrafos, tubos de pintura, cerillas, etc. Todas esas cosas las debéis guardar en un sitio aparte y apropiado. Ahora, ocupémonos de preparar la maleta. Hay que poner lo mínimo e indispensable, calculando el número de días de viaje y redactando previamente una lista completa de lo que tenéis que llevar... No os olvidéis del jabón y del despertador. La primera lista que hagáis será demasiado larga... quitad todo lo superfluo, pero dejad el jabón y el despertador.
Ahora, una vez preparada la lista, colocad todo encima de la cama o encima de una mesa. Disponed las cosas de esta manera: en el fondo de la maleta irán los objetos más pesados (libros, cepillos, zapatos, etc.). Después poned la ropa interior. En los huecos poned los calcetines, pañuelos, el despertador, etc. Todo ésto extendido. Ahora colocad los trajes. Cerrad la maleta y si os dais cuenta de que la cerradura no cierra, bien merecido lo tenéis, como dice el gran Mogol. Teníais que haberos asegurado antes de empezar a hacer la maleta, el buen funcionamiento de todas las cerraduras.



LIBROS AL HORNO

A veces sucede que las páginas de los libros se encuentran pegadas unas con otras. No hagáis lo que instintivamente se suele hacer: es decir, forzar las páginas, aunque sólo sea despacito. Meted el libro en... el horno, a temperatura moderadísima durante algunos minutos (no, no lo sirváis a la mesa) y sacad vuestro libro al sol durante un par de horas, después de esto las páginas del libro se abrirán con facilidad.

FLORES AL... HORNO

Si queréis que las flores que habéis recogido mantengan inalterables sus bellísimos colores naturales, no tenéis más que seguir nuestras sugerencias. Es decir, poned las flores entre dos hojas de papel secante (blanco, naturalmente), teniendo muchísimo cuidado de extender bien todos los pétalos y hojas. Meted todo entre dos ladrillos y colocadlo en el horno, regulando el termostato a 60 grados. Dejad "cocer" durante 2-3 horas. De esta manera, las flores conservarán su color durante mucho tiempo y las podréis utilizar para muchas cosas, por ejemplo para decorar vuestra habitación.



REMEDIOS CONTRA EL MAREO

Es muy desagradable el planear una excursión o viaje y echarlo a perder por culpa del dichoso mareo. Vamos a sugeriros remedios contra sus consecuencias. Además de las clásicas pastillas, si os gusta la miel, todo está arreglado. Si sufrís mareos en el mar o en el aire, antes de embarcar tomad una cucharada de miel y cada veinte minutos repetir la operación. Es lógico que tenéis que llevar con vosotros un tarro de miel y una cuchara. También podéis hacer el siguiente ejercicio respiratorio: cuando el barco esté "bajando"... aspirar, cuando esté "subiendo"... expirar. Si notáis "tapones" en los oídos —que ocurre cuando se va en avión o se sube al monte— tragad saliva.

Si el mareo es de montaña, después de haber subido cierta altura o por falta de entrenamiento, lo primero que hay que hacer es sentarse en el suelo y beber un café o agua con un poquito de coñac, o masticar un azucarillo.



DIRECCION: MAR DE LOS SARGAZOS

Si alguno de vosotros quiere hacer una comilona de algas (no os extrañéis, los científicos ya están pensando en que las algas representarán para las generaciones futuras un medio de sustento), no tiene más que ir al Mar de los Sargazos.
¿Qué? ¿Existe de verdad el Mar de los Sargazos? Preguntádselo a las anguilas, que acostumbran a ir a ese lugar cuando van a tener a sus pequeñuelos. O consultad un mapa geográfico: en el Océano Atlántico veréis una gran extensión tranquila, dividida en dos zonas, una entre las Bermudas y las Bahamas, la otra más al oriente. Allí el agua está completamente cubierta de algas. Bien, he aquí dos noticias interesantes: contrariamente a lo que se cree, el Mar de los Sargazos es navegable. Después... se calcula que en este mar florece cada año una vegetación de algas suficientes para alimentar a Europa entera, si fuesen recogidas y adecuadamente preparadas.





EL PONCHO

El "poncho" es el típico manto-abrigo de Sudamérica y tiene un pasado histórico desde el momento en que José Garibaldi lo usó. Bien, ¿queréis tener también vosotros uno? Es muy fácil: coged un cuadrado de tejido (lana, algodón, o simplemente una tela de plástico) de 100 cm. de lado. Dobladlo en cuatro y en el centro cortad un cuadrado con una base de 14 cm. El poncho ya está hecho. Pero... ¡no se os ocurra la idea de meter las tijeras sobre una manta de la abuela o sobre el mantel! Si no tenéis ningún tejido podéis utilizar una hoja de papel azul y decorarla con vuestros rotuladores de colores.

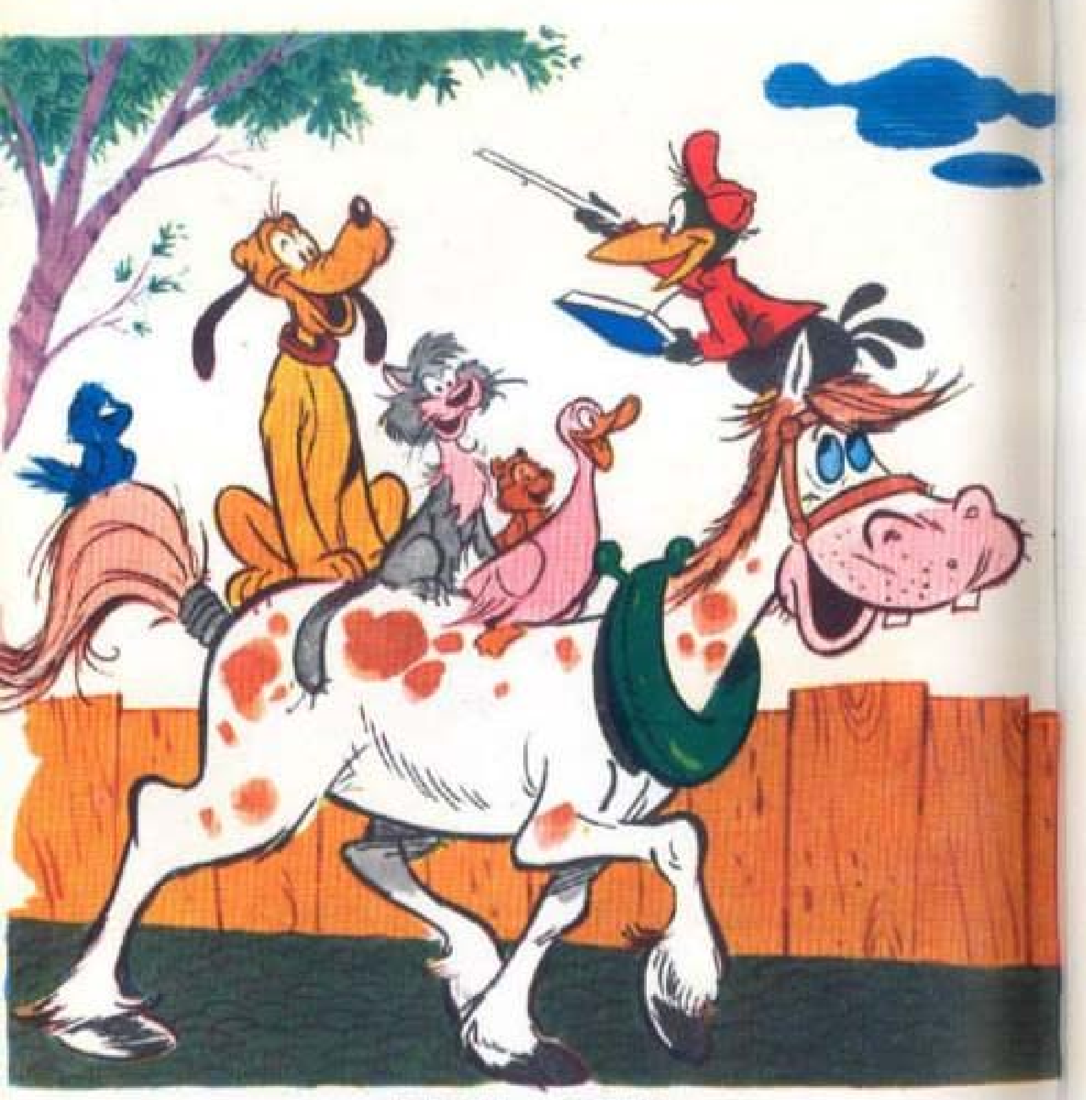




CUANDO ESTALLA EL TEMPORAL

Cuando, durante un paseo en el monte, estalla un temporal de improviso, ¿sabéis cómo comportaros? Si es así, pasad la página, si no es así... no la paséis.
Sobre todo, no empecéis a correr, puesto que podríais resbalaros. Y no busquéis cobijo bajo los árboles, sobre todo si están aislados. Tened la precaución de no manejar objetos metálicos. Sacad de la mochila el impermeable –que habréis tenido la precaución de llevar– y ponéoslo. (Ya que tocamos el tema, llevad siempre un impermeable ligero, aunque salgáis para un simple paseo y aunque el cielo esté resplandeciente de sol). Intentad poneros el impermeable lo antes posible y, repetimos, sin correr en el camino de regreso o hacia el cobijo. Si el punto de partida era una tienda, no permanezcáis en ella con la ropa mojada. Cambiaros inmediatamente... aunque sea envolviéndoos en una manta mientras se secan vuestras ropas. La operación de secado la podréis llevar a cabo sólo cuando el temporal haya pasado, es decir, cuando podáis recoger leña y hacer un buen fuego.
Hablando de tiendas de campaña, y por si no lo sabéis, haced una especie de canalito alrededor de ella siguiendo la pendiente del terreno, para que en caso de lluvia, el agua no se pare y así no se filtre luego en su interior.





DECID: «CUAL» Y RESPONDEREMOS: «COMO»

¿A qué animal recordáis con mayor simpatía, ternura o admiración? Os daremos una relación de animales, indicad vuestro "preferido" y... sabréis "cómo" sois. Conoceréis parte de vuestra personalidad hasta ahora... desconocida.

1: El pajarito
2: El perro
3: El gato
4: El caballo
5: El pez
6: El tigre
7: La pantera
8: El leopardo
9: La mariposa
10: El oso
11: El águila
12: El cervatillo
13: El cordero
14: El koala



1: Demuestra una cierta predilección por los pajaritos... ama a todos los animales en general, porque su amor por la naturaleza es verdaderamente grande. Le gusta pararse para admirar una cosa maravillosa, como una rosa maravillosa, como una hierba oculta. Signos de su carácter: una gran gentileza, amor por la actividad y una gran predilección por la vida al aire libre.

2: El altruismo, la fantasía, y una gran necesidad de justicia caracterizan el carácter de los que prefieren al perro. Rehuyen los compromisos, aman la vida al aire libre o el estar sentado en una biblioteca leyendo libros durante horas. No tienen sentido de la aventura, pero les gustan los temas humorísticos. Son luchadores por excelencia, tanto que no se asustan de las más adversas dificultades.





3: Perezoso, de buen aspecto, de inteligencia aguda, espíritu científico y progresista, amante tanto de la poesía como de las ciencias exactas; estos signos corresponden al que entre todos los animales prefiera al gato.
En general, los gatófilos son silenciosos y ahorradores, indiferentes a los juicios ajenos, egocéntricos y amantes de los ambientes refinados.

4: Le gusta el caballo, ama la vida al aire libre. Jugaría siempre al tenis y al golf. También haría el deporte de la vela si... le gustase más el mar que la montaña. De espíritu deportivo, se convence difícilmente de que los demás no son como él y no tienen su mismo entusiasmo en cuanto a lo que se refiere al deporte. Piensa que es un gran amante de los caballos, un tipo fuera de lo normal... y esto es



el punto flaco de su carácter que, repetimos, es de naturaleza leal. Es capaz de encerrarse en sí mismo durante años, así como de estallar por una pequeñez.

5: Quien tiene un acuario en su casa o solamente una pecera con dos pececitos rojos... es un ser que necesita ternura. Al mismo tiempo es un tipo original (se excluye a aquellas personas que han ganado el pececito en una rifa benéfica o en una



competición). Le gusta ser independiente, ama la música, el silencio y los buenos libros.



6: El tigre es sin duda uno de los animales más fascinantes, con la única pega de que es muy sanguinario. Aparte de èsto, quien ama al tigre es generalmente de buen aspecto, de carácter deportivo, con gran sentido del humor, le gustan los viajes y la aventura. Dotado de dinamismo hace, como se suele decir, buena carrera. Su fuerza está en la rapidez de sus reflejos. ¡Pero... debería tener muchísimo más afecto por las cosas sencillas!

7: El que prefiere la pantera, está dotado de un gran sentido artístico. A veces tiene actitudes frías y cabezonas que le hacen antipático al que por ejemplo ama a los perros. Su frialdad le lleva a considerar con objetividad cualquier situación o persona. Esto representa una ven-



taja para él y su prójimo. Reflexivo, y muy inteligente, hará sin duda carrera en la vida y en su profesión. Deberá aprender a ser mucho menos rebelde.



8: El dinamismo es la cualidad que distingue al amante del leopardo. Quien ama al leopardo no ama ciertamente su piel, porque odia la violencia, la maldad y el hacer mal al prójimo, aunque el leopardo no bromea cuando cae alguno entre sus patas. De todas formas, quien prefiere al leopardo es muy amante de la libertad, quizás demasiado. No dudaría en dejarlo todo para seguir el impulso de su espíritu aventurero. A quien ama el leopardo le gustan de modo particular las flores porque suele tener un vivo sentido estético.

9: Los que prefieren las mariposas y pasarían horas enteras viéndolas volar, tienen tendencia a dar mayor importancia a cómo se presenta una cosa o una persona, que a considerar la realidad auténtica de la cosa o la persona. El tipo que estamos examinando ahora, revela un fuerte temperamento poético y literario: será hábil escribiendo versos, y en mantenernos en suspense relatándonos una historia de misterio. Quien ama las mariposas, suele preferir las orquídeas entre todas las flores. Es



coleccionista de animales disecados, libros raros y sellos. Si no es rico puede llegar a serlo por su tenacidad y por su aplicación en el estudio.

10: Aquí está el tranquilo de turno: el oso pardo. Muy sociable, juguetón, celoso, de alma profundamente buena...



nuestro "oso" estaría todo el día con los amigos, puesto que le gusta decir todo lo que piensa, lo que hace, lo que ve, lo que siente. Por eso, muchas veces no se da cuenta de que con su carga de sinceridad y alegría, causa la susceptibilidad de los otros. La verdad es demasiado dura y, dicha en el momento justo, puede ser dañosa. Pero, ¿quién es capaz de hacer callar a nuestro oso? Atención: bajo su máscara de bondad se esconde una voluntad de hierro. La misma voluntad que puede llevarle a conquistar puestos muy importantes en la sociedad o en la vida.

11: Quien ama el águila es orgulloso y hará todo lo posible para salir de la vulgaridad. Y si lo consigue, se lo habrá merecido, puesto que es muy agudo e inteligente, generoso y luchador, con gran sentido de la justicia, lo que no le hace dudar en lanzarse al fuego por un amigo, ya que tiene muy desarrollado el sentido de la protección. Algunas veces puede parecer irónico, lo que no es en realidad. Es muy atento y no es avaro.



Su generosidad la reserva para los casos de verdadera necesidad; en realidad es un tímido que busca defenderse con inteligencia.

12: A quien prefiere el cervatillo todos le querrán mucho, y se harán pedazos por él; lo esencial es que no se esconda, que no se encierre en sí mismo, que tenga confianza. Una confianza no



excesiva, para no convertirse en imprudente. En realidad considera a todos "buenos", sin pensar que existen también "malos". Nuestro amigo el cervatillo ama mucho la vida en el bosque e iría muy a gusto a la luna. Esto es porque en él hay una contradicción: o se lanza a las empresas más peligrosas o se esconde sin hacer ruido. ¡Es un gran observador y puede ser detective, naturalista, pintor, con muy buenos resultados!

13: Quien ama al cordero ama la vida contemplativa, la literatura, la poesía, los animales, las grandes exploraciones científicas hechas para el bien de la humanidad. Aún siendo tímido puede volverse, como todos los tímidos, en un pequeño tigre, particularmente cuando ve cosas injustas. Entonces se revolverá con audacia y violencia, sin término medio. De costumbres sencillas, nues-



tro pequeño amigo (que desde luego puede convertirse en un gran guitarrista) sería un perfecto "granjero". Bajo su mando florecería una factoría modelo.

14: Como el koala es el oso payaso de los bos-



ques australianos, el que lo prefiere puede ser un gran y óptimo "clown". Gracioso y bueno, lleno de sutil inteligencia y vivacidad, el tipo en cuestión siempre se siente feliz, tanto si tiene poco como si tiene mucho... Ante él se abren las carreras más fascinantes, como las de periodista, de geólogo, de diseñador de modas. El único "punto negro" que tiene, es que a veces considera la realidad con... ligereza, pero ésto hace sentir, a quien viva con él, menos pesada la vida.

Al finalizar esta relación de animales, ¿qué os podemos decir? Sólo ésto: el que leyendo estas páginas se haya interesado por los animales y no ha sabido indicar cuál era su preferido, quiere decir que ama la naturaleza, que no tiene complejos y tiene los números necesarios para poder conseguir en la rifa de la vida una buena posición en la sociedad, puesto que ama la vida y tiene confianza en los hombres.

A QUE VELOCIDAD ANDAIS

¿Os interesa conocer la velocidad a la que os movéis? Hay una manera muy sencilla de saberlo. Coged una cuerda delgada, de 60 metros de largo. En una de las extremidades atad una piedra o un trozo de plomo y, a una distancia de 8 metros y 33 centímetros, haced un nudo. Continuad haciendo ésto a todo lo largo de la cuerda. Tomad un reloj en una mano y la cuerda en la otra. Dejad caer la extremidad que tiene el peso



y, andando a paso normal, id dejando caer la cuerda. El número de nudos que pasen por vuestros dedos en medio minuto, será igual el número de kms. recorridos en una hora, ya que en una hora hay 120 medios minutos y 8,33 metros están 120 veces en un kilómetro. Por ejemplo, si en medio minuto habéis contado 5 nudos, querrá decir que andáis a 5 kms. por hora. Sencillo, ¿no os parece?

NUNCA SE SABE PERO PUEDE SERVIR

Una cucharilla de café contiene:

líquido (leche, caldo, etc.)	5 gr.
harina y azúcar en polvo	5 "
jarabe	6 "

Una cuchara sopera contiene:

líquido (leche, caldo, etc.)	15 gr.
sal de cocina	15 "
azúcar	20 "

ENCUENTRO CON UNA VIBORA

Si durante un paseo por el monte, por el bosque, o también por las orillas de un lago, os encontráis con una pequeña serpiente (y no sabéis si se trata de una víbora, una inofensiva serpiente de agua o un lagarto) no se os ocurra molestarla. Retiraos y llamad a una persona adulta. Sin embargo sería conveniente, cuando uno se pasea por esos sitios, llevar consigo un suero antivíboras que venden en las farmacias, ya preparado junto con la jeringuilla. Sobre todo tened la precaución de no apoyar nunca las manos, cosa que sucede cuando se va subiendo, sobre las piedras.

Tampoco se os ocurra caminar a las horas en que hace mucho calor: entonces es cuando las víboras se sienten más en forma.





¿SABEIS ORIENTAROS CON UN MAPA?

¿O un mapa topográfico, o un plano como en este caso? No es nada complicado, ya lo veréis:

1. Colocad el mapa sobre una superficie plana.
2. Coged una brújula y posadla sobre el mapa.
3. Dejad orientar bien la aguja hacia el norte.
4. Entonces, teniendo cuidado de no mover de su sitio la brújula, girar bajo ella el mapa de manera que el norte del mapa tenga la misma dirección del norte señalado por la aguja de la brújula.

¡NO METAIS AL PERRO EN EL MOTOR!

He aquí cómo debe viajar el perro en coche. Sobre todo, está prohibido por la ley hacerlo viajar en el portaequipajes. Es desaconsejable colocarlo en la parte delantera sentado al lado del conductor; es un lugar peligroso, porque el perro puede obstaculizar al conductor en caso de emergencia o frenazos imprevistos. No hay que dejar que saque la cabeza por la ventana: cogería irremediablemente una otitis. Colocadlo agachado a vuestro lado o donde haya espacio vacío aunque estén libres los asientos. Así, acurrucado se dormirá y todos viajarán tranquilos.



COMO RECOGER IDEAS... Y ¡HACERLAS LLEGAR!

Es muy difícil que tengáis sobre la cabeza el sombrero pensador de Ungenio Tarconi. Pero un joven excursionista debe tener en el momento oportuno la necesaria idea luminosa. El gran Mogol en persona es quien ha sugerido el sistema de "recoger ideas y hacerlas venir". En primer lugar, cuando salgáis de casa, llevad siempre con vosotros una agenda y un bolígrafo. Así tendréis a mano la materia prima para vuestras ideas; os puede suceder que observéis alguna cosa extraña o interesante. Entonces no tendréis más que anotarlo en vuestra agenda. La experiencia ha demostrado que, sobre todo viajando en tren, avión, coche, etc., la fantasía y la observación son más vivas que nunca. Las pequeñas anotaciones que habréis cogido os servirán, sin lugar a dudas, para profundizar sobre nociones que poseáis ya o que adquiriréis más adelante. Además puede ocurrir –y seguramente ocurrirá– que la observación anotada os haga venir alguna buena idea o que os ayude a encontrar la solución de un problema... a primera vista insoluble.
Por otra parte no debéis olvidar que los "grandes hombres" han usado este sistema ...¡propuesto por el Gran Mogol para recoger sus ideas y recordarlas!



LAS TRIBUS INDIAS

Los "pieles-rojas" se dividen en más de 300 grupos y subgrupos. He aquí los más importantes:

Apaches (de *"Apacu"* = enemigo) pero los apaches se llamaban así mismos *N'De*, que significa "pueblo".

Arapahos (de *"Larapihu"* = mercader).

Assinisboin (el nombre deriva de una palabra *Chippewa* que quiere decir "cocedor de piedras").

Atsina (de *At-se-na* = pueblo valiente) los blancos les llamaban "gordos vientres", no porque fueran tripudos, sino porque vivían a lo largo del río Big-Belly.

Pies negros (o *Siksika* = pies negros) llamados así porque teñían sus mocasines con las cenizas del fuego de sus prados.

Caddo (significado desconocido).

Cherokee (de *Chiluk-ki* = pueblo de las cavernas).

Cheyennes (en Algonquino el nombre significa "pueblo").

Chickasaw (significado desconocido).

Chippewa (o también *Ojibwa* = rojizo) con relación al color de una costura de los mocasines.

Comanches (significado desconocido).

Creek (el nombre deriva del río Ocheese Creek).

Crow (traducción inglesa de la versión francesa de *Absároke* = hombres cuervo).

Dakota (llamados también *Sioux* = víbora; en el sentido de enemigo). La palabra Dakota significa aliados.

Delaware (del nombre de Lord De la Warre). Este fue uno de los primeros colonizadores de Virginia. Estos indios se llamaban a sí mismos *Nelape* = pueblo fiel.

Erie (= de larga cabellera).

Hidatsa (= pastor. Tenían este nombre porque vivían en un territorio de pastos abandonados).

Hopi (de *Hopitu* = los pacíficos).

Hurón (del francés *"huré"* = tosco. Ellos se llamaban así mismo *Wyandot* = hombres insulares).

Iroqueses (de *Irikhoiw* = auténticas serpientes).

Kiowa (= primer pueblo).

Modoc (= los meridionales).

Navajos (de *Navahu* = tierra fértil).

Natchez (de significado desconocido).

Nez-Percé (= nariz perforada). Llamados así por los franceses, por su costumbre de agujerearse la nariz para colgar anillos y otros adornos.

Omaha (= los que van contra el viento).

Osaga (de *Wazhazha*, palabra de significado desconocido).

Papago (= pueblo de las alubias).

Pawnee (de *Pariki* = cuerno) mechón de pelo que llevaban sobre el cráneo pelado.

Potawatomi (= pueblo del fuego).

Seminolas (= que viven fuera de los poblados).

Shawnee (= los meridionales).

Shoshones (= es probable que venga de *sozzones*).

Winnebago (= pueblo de malas aguas). Los ingleses los llamaban *"Stinkards"* = malolientes.

Yuma (significado desconocido).

Zuni (de *Sun' Nyitsa*, palabra de la lengua de los Keres, de significado desconocido, que algunos traducen erróneamente por "hombres de largas uñas, muy largas").



COMO ENCENDER EL FUEGO Y... COMO APAGARLO

Personalmente, desaconsejamos de manera absoluta encender fuego u hogueras durante los paseos, excursiones, etc. tanto en el campo como en la montaña. El fuego es peligroso y no solamente para vosotros, sino también porque puede propagarse con mucha facilidad y es capaz de destruir todo el bosque. Si durante una excursión veis a un adulto preparar el fuego podéis serle muy útil... desembarazando todo el terreno alrededor del cual se va a hacer el fuego. La primera precaución contra los incendios es limpiar el terreno de residuos de hojas, papeles y hierbas. Cuando quiera apagar el fuego, podéis nuevamente serle útil... asegurándoos de que esté bien apagado. Esta operación se efectúa con agua y tierra y, una vez apagado el fuego, pisad bien las cenizas, asegurándoos de que no quede ninguna encendida. Si antes de encender el fuego se ha quitado tierra, deberéis volver a colocarla otra vez en su sitio.





¿A QUIEN ESCRIBO?

¿Coleccionáis postales? ¿Os gusta recibir postales de los amigos, felicitaciones de los conocidos y también algún... regalo? No os apresuréis a decirnos que sí: sabemos muy bien que es así. Pero, ¿vosotros cómo sois? ¿Sois de los que mandáis postales, felicitaciones o regalos? He aquí, muchachos, la cuestión. Quitad la pereza que tengáis, que a veces os impide acordaros de una tía lejana, de un amigo de la ciudad, de un profesor trasladado a otro Instituto, y hacedles llegar vuestro pensamiento, aunque sea por medio de una simple tarjeta.

Si nunca lo habéis hecho, hacedlo ahora mismo... a una tía lejana, o a unos primos. Además de darles una agradable sorpresa, tendréis la satisfacción de una contestación... una tarjeta para vuestra colección.

Ahora os daremos unas reglas sencillísimas. En todas vuestras cartas o tarjetas, no olvidéis de poner la fecha.

Si se trata de una señora empezaréis: "Muy señora mía". Si se trata de un señor: "Distinguido señor". Si se trata de un sacerdote: "Reverendo Padre", etc. A un amigo de escuela: "Querido Marcos", etc. (es decir, usad el nombre de pila). Al profesor: "Apreciado profesor".

Por lo que se refiere a los regalos, lo mejor es seguir vuestro impulso y vuestra posibilidad monetaria. Una cosa pequeña y de poco precio, bien presentada, tiene a veces más éxito que otra más cara.





¡TRAS LAS HUELLAS... DE LAS HUELLAS!

¿Queréis tener todo a mano y no tener que ir a la oficina de objetos perdidos cuando habéis perdido algo? Antes de nada, tenéis que ser ordenados y procurar no perder ni un alfiler. "Un sitio para cada cosa y cada cosa en su sitio". Esto significa ser ordenado. En todo caso hay al-



gunas reglas para no perder la... cabeza. Cuando vais de viaje, por ejemplo, contad siempre lo que lleváis (maletas, bolsas, paquetes, animales y... hermanitos) con vosotros. Cuando busquéis un libro o un juguete, no tiréis al aire la librería y la juguetería, de esta manera no haréis más que poner desorden y no encontraréis lo que buscáis.
Lo mejor es ir buscando despacio entre las cosas. Si después de mucho mirar os acordáis de que el libro o el juguete lo habéis prestado a un amigo... ¡bien merecido lo tenéis! Teníais que haberlo apuntado en vuestra agenda a su debido tiempo.



LA NIEBLA CUBRE EL SENDERO

Esto sucede en la montaña. Jóvenes excursionistas, ¿cómo os comportaríais si os encontráseis perdidos en un banco de niebla, que baja de improviso por el sendero que estáis recorriendo, o en la zona que estáis explorando?
Sólo hay que hacer una cosa: detenerse y esperar a que la niebla se disipe. Cosa que será pasajera pues más que niebla se tratará de nubes bajas.
En todo caso hay que tener cuidado de dónde se ponen los pies. Si se trata de una tempestad de nieve, hay que hacer lo contrario. En este caso no hay más que una solución: volver rápidamente (sin correr) a vuestro campamento o al refugio más cercano.

AMIGOS EN DIFICULTADES

¿Sabéis construir una camilla en caso de emergencia?
Pongamos por ejemplo que os encontráis en un atajo de montaña y que tenéis



que bajar al valle una carga muy pesada o a vuestro perro que se ha torcido una pata o a un amigo herido... No tenéis más que coger dos palos bien fuertes y atarlos arriba, verticalmente, a otros palos algo más ligeros que los primeros. También podéis usar vuestras chaquetas, metiendo las mangas en los palos principales de apoyo.

EL VOCABULARIO DE LOS LUNARES

Según una antigua creencia oriental, los lunares tienen un significado muy especial y revelan una parte desconocida del carácter de quien los posee. Miraos al espejo: si no tenéis lunares no perdáis el tiempo haciendo muecas. Si tenéis uno en la punta de la nariz, dedicaos al comercio y a los negocios. Habéis nacido para ésto: jugad a la Bolsa.
Si lo tenéis en la mejilla, sois unos golosos pero tenéis un carácter altruista y agradable.
Si lo tenéis en la mitad de la frente sois intelectuales e idealistas.
Si lo tenéis sobre el labio, tenéis un gran sentido del humor y podréis realizar una buena carrera en la vida.



SIGNIFICADO Y SECRETO DE VUESTRO NOMBRE



Todos los nombres tienen un significado preciso y a veces clarísimo (ejemplo: Rosa, Margarita, Benjamín), otros por el contrario son de difícil comprensión, puesto que derivan de antiguos idiomas y de lenguas extranjeras. Además, muchos derivan de sobrenombres dados a personas célebres por alguna característica determinada. Por ejemplo, sabemos que Torcuato era el apodo de un tal "Manlio" que se adornaba con muchas pulseras (en latín "*torques*"). Pero, sin perder más tiempo con ejemplos, vamos a ver el significado y el secreto de los principales nombres que aparecen en nuestro Calendario.

A

Abel: del hebreo *Abal:* el que llora. Práctico, introvertido pero generoso.
Abrahán: gran patriarca. Autoritario pero indulgente.
Ada: alegre, feliz. Vivaz y llena de fantasía.
Adalgisa: generosa y altruista.
Adán: creado de la tierra. Destinado a mandar.
Adela: *la noble.* Alegre, fascinadora y llena de malicia.
Adolfo: *el lobo noble.* Un taciturno que sabe imponerse.
Adriano: *natural de Adria.* Leal y muy tenaz. De fuerte temperamento.
Agata: buena, virtuosa y valiente... Mujer de su casa.
Agenor: *el fuerte.* Es fuerte de carácter y de cuerpo.
Agesilao: conductor de pueblos. Sabe hacerse obedecer.
Agustín: Augusto. Majestuoso, tímido y orgulloso.
Alberto: *el bello, el vigoroso.* La vanidad es su debilidad.
Albino: *el blanco.* Sabe cómo persuadir y aconsejar a los amigos.
Alcestes: *el fuerte.* Capaz de grandes altruismos.
Alcides: *la roca.* Temperamento rudo pero generoso.
Alejandro: *el defensor.* Ambicioso y muy enérgico.
Alfonso: *rápido en acción,* orgulloso e impulsivo.
Alfredo: *el pacífico.* Ama la soledad y la naturaleza.
Alicia: *la protectora.* Un poco orgullosa pero generosa.
Amadeo: *el que ama a Dios.* Tiene sentido del humor.
Ambrosio: *el inmortal.* Temperamento leal pero fogoso.
Amelia: *laboriosa.* Carácter dulce y trabajador.
Américo: *el activo.* Le gusta viajar y conocer cosas nuevas.
Amílcar: *rey de la ciudad.* Prudente y tranquilo.
Ana: *la demente.* Llena de gracia, inteligente y energía.
Anacleto: *que viene invocado.* Es justo y leal.
Anastasio: inteligente y dotado de fantasía.

Andrés: *el viril.* Inteligencia práctica y mucha ambición.
Angélica: *la mensajera.* Llena de imaginación y vivacidad.
Anselmo: *protegido de Dios.* Destinado a grandes empresas.
Antonio: *el inestimable.* Muy sensible, visión lejana.
Aquiles: *dios del río.* Bueno pero un poco susceptible.
Arístides: *el mejor.* Ama la casa y la familia.
Armando: *el amado.* Burlón y algo fanfarrón.
Arnaldo: *el águila protectora.* Persona de carácter y capacidad.
Arturo: *duro como la roca.* Reservado y seguro de sí mismo.
Atanasio: *el inmortal.* Inteligente, equilibrado y práctico.
Atilio: de pequeña estatura... pero de grandes ideas, inspira mucha simpatía.
Aurelio: *el que brilla.* Espíritu meditativo. Muy estudioso.
Aurora: *el amanecer.* Gracia, un poco presuntuosa, soñadora y romántica.

B

Baltasar: *Dios te protege.* Espíritu científico.
Balduino: *compañero atrevido.* Carácter duro.
Bárbara: *la extranjera.* Romántica y murmuradora.
Bartolomé: *el belicoso.* Tiene sentido de la justicia.
Basilio: *el rey.* Temperamento aristocrático.
Bautista: *el bautizado.* Tiene un gran sentido del deber.
Beatriz: *la feliz.* Excéntrica y un poco enredadora.
Benedicto: significado claro. Inconstante pero generoso.
Benigno: *el benévolo.* Activo y perseverante.
Benjamín: *el privilegiado.* Afectuoso, ama la dulzura.
Bernabé: *hijo de Naba.* Generoso pero poco sociable.
Bernardo: *oso atrevido.* Lleno de coraje pero no impulsivo.
Berta: *la espléndida.* Paciente y sociable.
Bertoldo: *el jefe.* Ama las bromas y las burlas.
Blanca: significado claro.

Caprichosa y graciosa.
Blas: *el balbuciente.* Habla muy rápidamente.
Bonifacio: *que hace el bien.* Un carácter muy consciente.
Brígida: *la fuerte.* A veces alegre y otras enfadada.
Bruno: significado claro. Orgulloso y algunas veces susceptible.

C

Calixto: *el bellísimo.* Sentido práctico y poca fantasía.
Camilo: *ministro de Dios.* Sentimental.
Carlos: *el gallardo.* Práctico, astuto, tiene gran memoria.
Casimiro: *predica la paz...* pero no teme la guerra.
Catalina: *la limpia.* Práctica, activa, llena de iniciativas.
Cecilia: *la ciega.* Pero tiene espléndidos ojos.
Celeste: *venida del cielo.* Naturaleza tranquila y optimista.
César: personalidad muy fuerte.
Cipriano: *originario de Chipre.* Fiero, combativo, un poco cerrado.
Ciriaco: *devoto al rey.* Caballeroso y leal hasta el final.
Clara: *la ilustre.* Despierta, vivaz e imaginativa.
Claudio: afectuoso, estudioso, muy expansivo.
Clemente: significado claro. Soñador y sentimental.
Cleopatra: *gloria del padre.* Refinada y aristocrática.
Clotilde: se interesa por el arte y la poesía.
Conrado: *el audaz.* Valiente, impulsivo, llevado a la acción.
Constantino: significado claro. Fiel, escrupuloso, tenaz.
Cristina: *discípula de Cristo.* Es sentimental.
Cristóbal: un poco rudo pero de corazón de oro.

D

Damián: *el domador.* Un tipo que siempre se las sabe arreglar.
Daniel: Dios juez. Afectuoso, genial, intuitivo.
Darío: *el represor.* Atraído por las ciencias y la técnica.
David: *el amado.* Rico en temperamento y devoto.

Demetrio: ama la música y las artes.
Diana: *la espléndida.* Aristocrática y asombradiza.
Diego: *el instruido.* Activo, tenaz, sabe lo que quiere.
Dionisio: constante y fiel en los afectos.
Dolores: significado claro. Tiene coraje y orgullo.
Domingo: *consagrado al Señor.* Rudo, seguro de sí, fuerte.
Dorotea: *Don de Dios.* Delicada, fina, muy sensible.

E

Eduardo: *el protector.* Orgulloso y activo.
Elena: realiza siempre lo que quiere.
Eleonora: sabe hacerse simpática.
Elías: sincero y muy abierto.
Elisa: *la promesa de Dios.* No le falta fantasía.
Eliseo: *el salvado* por Dios. Dotado de corazón y de cerebro.
Elvira: *la pacífica.* Práctica, ordenada, amante de la casa.
Emiliano: inteligente e impulsivo.
Emilio: *el rival.* Ama las discusiones.
Encarnación: rápida en sus decisiones.
Enrique: *el jefe de la casa.* Ordenado y además muy preciso.
Ernesto: *el serio.* Bueno, afectuoso y... golosísimo.
Esther: estrella. Puede llegar a ser gran deportista.
Eufemio: *el tenaz.* Nacido con el instinto de la lucha.
Eugenio: *el bien nacido.* Ama la ciencia más que las artes.
Eulalia: astuta y llena de iniciativas.
Eulogio: fantasioso pero lleno de buen sentido.
Eusebio: *el realista.* Tiene los pies bien plantados en la tierra.
Eustaquio: *el piadoso.* Simpático a primera vista.
Eva: *la vida.* Espíritu artístico y curiosa de todo.
Evangelina: *lleva la buena nueva.* Sencilla y trabajadora.
Evaristo: *el mejor.* Realista y constructivo.
Ezequiel: agresivo, valiente, lleno de vida y de brío.

F

Fabián: *haba,* en latín. Rápido y muy elegante.
Fabricio: *el prevenido.* No se deja sorprender sin estar prevenido.
Fausto: un buen temperamento, de modales simples y cordiales.
Federico: *el pacífico.* Pero orgulloso cuando es necesario.
Felipe: amante de los caballos. Brillante, bizarro, original.
Félix: significado claro. Práctico y muy voluntarioso.
Fernando: *el tranquilo.* Se interesa por el prójimo.
Filiberto: *el resplandeciente.* Realiza con éxito todo lo que emprende.
Filomena: *la amada.* Fuerte, muchas veces impulsiva.
Flavio: *el rubio.* Ama la acción por encima de todo.
Florencio: idealista, valeroso, activo.
Francisco: *originario de Francia.* Complicado pero lleno de muy buen sentido.

G

Gabino: simple, rudo, pero bueno.
Gabriel: *fuerza de Dios.* Combativo, trabajador, orgulloso.
Gastón: *el hospitalario.* Generoso e independiente.
Gaudencio: *el alegre.* Deportivo, con mucho sentido del humor.
Gedeón: dotado de energía y con mucha sensibilidad.
Genaro: un gran amigo de todos.
Genoveva: *gotas limpias.* Carácter noble y valeroso.
Gerardo: *el bravo guerrero.* Vida movida y trabajadora.
Germán: *el hermano.* Decidido y capaz de asombrar a todos en sus actos.
Gertrudis: *armada de lanzas.* Tiene espíritu combativo.
Gervasio: *lanza potente.* Ama las ideas más que la acción. Reflexivo y caluroso.
Gilberto: *el brillante.* Carácter muy refinado y lleno de fascinación.
Godofredo: *en paz con Dios.* Conductor por instinto.
Graciela: electrizante, despierta y vivaz.
Guido: *guía del bosque.* Tiene principios muy sólidos.
Guillermo: *que se defiende.* Carácter un poco nervioso.
Gustavo: sensible aunque es rudo.

H

Héctor: de carácter muy tenaz.
Higinio: temperamento fantasioso y artístico.
Hipólito: inspira confianza.
Hortensia: *jardín.* Carácter trivial y voluble.
Humberto: carácter voluntarioso.

I

Ignacio: *el hijo.* Serio, reflexivo y afectuoso.
Inés: autoritaria y orgullosa.
Inocencia: ama las cosas simples. Llena de buena voluntad.
Irma: *la germánica.* Autoritaria y muy orgullosa.
Isabel: carácter muy digno.
Isidoro: ama la vida sedentaria y tranquila.

J

Jacinto: aventurero y muchas veces demasiado temerario.
Jacobo: carácter muy paciente.
Javier: tiene el sentido de la elegancia.
Jerónimo: ama el estudio y las investigaciones. Muy concienzudo.
Joaquín: ingenioso y vivaz. Es el alma de las reuniones.
Jorge: *agricultor.* Inteligente pero un poco desordenado.
José: Dios es juez. Buen sentido, prudencia.
Juan: resuelto, seguro de sí, expansivo.
Julio: espíritu práctico y positivo al máximo.

L

Lamberto: *el ilustre.* Le gusta las experiencias nuevas.
Lázaro: *Dios me ayuda.* Incrédulo, le gustan las bromas.
Leandro: *el dulce.* Sensi-

ble y muchas veces un poco afectado.
León: naturaleza furiosa y generosa.
Leoncio: dotado de energía y sensibilidad.
Leonardo: un tipo rebelde.
Leopoldo: sociable y expansivo, lleno de amigos.
Liliana: *flor de lino.* Carácter apático.
Lorenzo: buen carácter, mente genial.
Lucas, Lucía, Luciano: *luminoso.* Trabajadores encarnizados e inteligentes.
Luis: *valeroso.* Consigue todo fácilmente.

M

Magdalena: independiente y generosa.
Marcos: *que golpea.* Expansivo, preciso en su trabajo.
Margarita: *perla.* Alegre, y simpática.
María: *la noble.* Enérgica y dulce al mismo tiempo.
Marino: *hombre de mar.* Ama la naturaleza y la vida al aire libre.
Mario: *el jefe.* Naturaleza generosa pero poco expansiva.
Marta: simpática y afable.
Martín: bueno pero un poco rebelde.
Mateo: *hombre de Dios.* Sentimental, le gustan las amistades.
Matías: lleno de ganas de vivir.
Matilde: *la guerrera.* No se vuelve hacia atrás por nada.
Mauricio: *el moreno.* Es amante del trabajo y el estudio.
Miguel: *parecido a Dios.* Antepone la propia libertad sobre todo.
Mónica: *la solitaria.* Le gusta arreglárselas siempre sola.

N

Narciso: no le gusta cambiar sus costumbres. Muy metódico y madrugador.
Natalia: *significado claro.* Es tímida pero no miedosa.
Nicolás: *el victorioso.* Carácter optimista y sonriente.
Noemí: *llena de gracia.* Sabe imponerse con gentileza y suavidad.
Norberto: *el hombre del Norte.* No es muy original pero es tenaz y organizado.

O

Octavio: *el octavo.* Muy inteligente. Voluntad firme y decidida.
Odón: *el jefe.* Tiene cosas fascinantes.
Ofelia: *la señora.* Capaz de mandar sin escuchar los consejos de los demás.
Olegario: poeta y muy sensible.
Oliverio: pacífico y afectuoso.
Orlando: *tierra gloriosa.* Valeroso y un poco arriesgado.
Oscar: *lanza de Dios.* Polémico, confiado en sus ideas.
Osvaldo: *Dios reina.* Mucho dominio de sí mismo.

P

Pablo: *el pequeño.* Fiel a los amigos, independiente.
Palmira: *ciudad de las plantas.* No se rinde fácilmente.
Pancracio: *el luchador.* Sabe cómo obtener lo que quiere.
Pascual: *de la Pascua.* Abierto, generoso y justo.
Patricio: *el noble.* Ingenio despierto y sutil, burlón.
Pedro: *piedra.* Metódico y un poco meticuloso.
Pericles: *el glorioso.* Provoca respeto y admiración en todos.
Pío: *el religioso.* Ama las artes y todo lo bello en general.
Plácido: *el tranquilo.* Afronta la vida con gran serenidad.
Pompeyo: dotado de gran vitalidad.
Porfirio: sabe cómo debe reaccionar.
Prudencio: *el prudente.* Ordenado, metódico, preciso.

Q

Quintín: *quinto hijo.* Dulce y bonachón.

R

Rafael: *Dios cura.* Su mejor dote es la sinceridad.
Raimundo: *el sabio protector.* Tenaz, seguro de sí mismo.

Rainiero: *el conductor.* Amigo seguro y aficionado.

Raquel: *ovejita.* Original y un poco excéntrica.

Rebeca: *la red.* Sonriente, confiada, optimista.

Regina: *reina.* Alegre y tierna, naturaleza leal.

Remigio: *el curandero.* Carácter dulce, un poco cerrado.

Renato: *nacido dos veces.* Ingenioso, ánimo tranquilo, lleno de recursos.

Ricardo: *el poderoso.* No puede tolerar las injusticias.

Reinaldo: *el inteligente.* Astuto, a veces muy fanfarrón.

Roberto: *el glorioso.* Mucho fuego aun cuando sea de apariencia fría.

Rodolfo: *el lobo sabio.* Palabra fácil, buen consejero.

Rodrigo: *glorioso.* Naturaleza independiente y muy enérgica.

Rolando: *el salvador.* Valiente, ardiente y fiero.

Romano: *de Roma.* Abierto y sincero, ama el trabajo.

Romeo: *el peregrino.* Ama la aventura y la novedad.

Romualdo: *rey glorioso.* Modales refinados, hablador brillante.

Rosa: carácter dulce, inteligente. Sabe lo que quiere y cuando lo quiere.

Rosalía: ingenua, confiada, caritativa.

Rosamunda: naturaleza brillante y vivaz.

Rufo: *el rubio.* Libre de pensamiento pero no superficial.

S

Sabino: *de la Sabina.* Detesta estar con los brazos cruzados.

Salomón: *el pacífico.* Ingenio profundo, naturaleza práctica.

Salvador: infatigable trabajador, óptimo amigo.

Samuel: *Dios escucha.* No le gusta mostrar sus sentimientos.

Sara: *la princesa.* Tiene un gran sentido del deber.

Saúl: *el deseado.* Nacido con el instinto de mando.

Sebastián: *el honrado.* Tranquilo, equilibrado, ideas claras.

Segismundo: *la victoria protege.* Rico de buen sentido.

Severo: *la nueva casa.* Tiene el sentido de la elegancia.

Silvestre: inteligencia lenta. Reflexivo y seguro.

Silvia: *del bosque.* Merece toda la confianza.

Simón: *que cumple.* Amigo fiel y seguro.

Simplicio: *el simple.* Sabe acaparar simpatías.

Sofía: *la sabia.* Sensible, genial y maliciosa.

Susana: *lirio.* Afectuosa, sabe ser una buena ama de casa.

T

Tadeo: *que alaba.* Sabe lo que vale y se hace valer.

Temístocles: *que merece la gloria.* Es un buen jefe.

Teodorico: *jefe del pueblo.* Se defiende hasta el final.

Teodoro: *don de Dios.* Le gusta hacer el bien.

Terencio: El arte es siempre su gran pasión.

Teresa: *la cazadora.* Sensible y afectuosa, larga vida.

Timoteo: *que venera a Dios.* Rapidez en las decisiones.

Tito: *el defensor.* Naturaleza idealista y poética.

Tomás: *el gemelo.* Ama el análisis y la sutileza.

Tulio: *agradecido al padre.* Sentido de lealtad y justicia.

U

Ubaldo: *espíritu fuerte.* Sabe cómo salir adelante en la vida.

Ulises: *el irascible.* Espíritu aventurero, ama la novedad.

Ulrico: *el rico.* Temperamento soñador pero sensato.

Urbano: *el cortés.* No le gusta lo imprevisto.

V

Valentín: *el sano.* No le gustan los compromisos.

Venancio: *el cazador.* Busca el por qué de las cosas.

Venerando: *signo de veneración.* Detesta la novedad.

Vera: *la fe.* Un poco inconsciente, pero muy valerosa.

Verónica: *la victoriosa.* Reservada y de fuerte voluntad.

Vicente: *el vencedor.* Ingenio sólido y realizador.

Virgilio: ama el estudio y la poesía.

Virginia: *la cándida.* Espíritu sencillo pero sincero.

Vital: *que da la vida.* Sabe cómo conquistar a los otros.

Vitorio: sentido claro. Sabe hacerse valer.

Vladimiro: rey célebre. Rapidez y facilidad para aprender.

Y

Yolanda: *aurada.* No se decepciona fácilmente.

Z

Zacarías: *siervo de Dios.* No es abatible fácilmente.

Zaida: *la flor.* Graciosa, resuelta, simpática.

Zenobio: *la fuerza de Dios.* Tiene un gran sentido del honor.

Zenón: *el divino.* Naturaleza impulsiva, llevado a la acción.

Zoe: *vida.* Tiene la pasión de la búsqueda y del estudio.

INDICE



A
B
C